

LA NOUVELLE GAMME AMSTRAD

SORACOM 10ème ANNIVERSAIRE

LE CAHIER DES CONSOLES

Mensuel de jeux informatiques et consoles
n° 49 - Septembre 1990



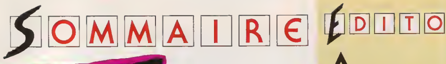
DECOUVREZ L'UNIVERS DES DISQUETTES AMSTAR & CPC



Retrouvez tous les programmes publiés dans AMSTAR & CPC ainsi que dans le Hors-série.

Plus d'erreurs de saisie, plus de nuits blanches devant l'écran et des surprises (démos, écrans...)

Bon de commande page 50



SOMMAIRE





EDITO

Alors qu'une grande majorité d'entre vous s'apprête à rejoindre "sagement" les bancs de l'école, voici la nouvelle formule d'AM'STAR sur laquelle nous avons planché pendant que vous aviez courageusement les doigts de pied en éventail sous la chaleur torride ...

Comme vous pouvez le constater, AM'STAR est maintenant tout en couleurs et vous parle, en plus de vos rubriques habituelles, des consoles de jeux qui prennent actuellement une part importante dans vos vies. Aussi vous pouvez découvrir le GX 4000, nouvelle console Amstrad, le PC engine, la Sega, la Nintendo, le Lynx et la Gameboy ...

Enfin, pour ne pas léser tous nos lecteurs passionnés du CPC et affamés de listings, nous leur consacrons maintenant un magazine mensuel pour eux tout seuls où ils retrouveront des articles d'initiations et techniques, des trucs, des bidouilles et des listings. Son nom?

CPC INFOS.

Alors découvrez vite votre nouvel AM'STAR et n'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos suggestions.

la rédaction



Couverture : SNOWSTRIKE de US GOLD

CONCOURS PERMANENT





1 Quel est le but de la mission Top Secrète dans Snowstrike ?

❑ survoler les montagnes enneigées
❑ une offensive contre les barons de la drogue
❑ défendre les bases américaines en Amérique Latine

2 Pour remplir cette mission, aux commandes de quel avion êtes-vous ?

❑ F-19 ❑ F-14 ❑ Harrier

3 Dans quel pays d'Amérique du Sud l'action se passe-t-elle ?

❑ Colombie
❑ Argentine
❑ Equateur

Question subsidiaire :
Donnez le nombre de bulletins comportant toutes les bonnes réponses que nous recevrons :

LISTE DES LOTS

1er prix : Une mini télévision couleur Citizen T126.
Du 2ème au 5ème prix : 1 poster + 1 logiciel Snowstrike + 1 T-shirt US Gold.
Du 6ème au 25ème prix : 1 logiciel Snowstrike + 1 autocollant Snowstrike.



Renvoyez ce questionnaire à : CONCOURS AMSTAR
Editions SORACOM – BP 88 – 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée.
Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.



Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____

Code postal : ____________________

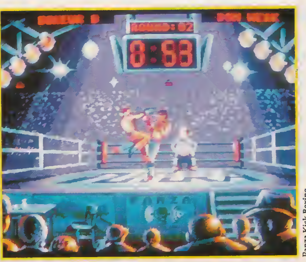
Ville : ____________________

Signature

Si je gagne, je veux mon lot sur :
❑ K7 ❑ DK

LORICIEL

Magician vous entraîne dans le monde de la magie, du mystère et de l'occultisme. Il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure possèdant des graphismes somptueux et une trés bonne musique. **Quadrel** se déroule sur une grille et oppose deux joueurs dans un combat stratégique. Les adversaires disposent de pions de couleur mais pas en même nombre. Le but est de placer ces pions sur la grille, en sachant que 2 pions de même couleur ne peuvent se trouver côte à côte. Le premier qui ne peut plus placer de pions a perdu. **La compil'** porte bien son nom puisqu'elle regroupe pas moins de 13 titres parmi lesquels : Mata Hari, Infernal Runner, Foot, Mission etc...



Panza Kick Boxing

En ce qui concerne la console d'AMSTRAD, la GX 4000, Loriciel annonce la sortie de 3 jeux sur cartouches d'ici la fin de l'année. Tout d'abord, il y aura **Tennis Cup 2** dont vous trouverez une avant-première dans ce numéro.
Puis ce sera un jeu conçu tout spécialement pour la GX 4000 afin d'utiliser toutes ses capacités propres : **Copter 271.**
Enfin, vous aurez l'adaptation de **Panza Kick Boxing** qui a demandé de nombreux mois de développement mais qui se révèle être un petit bijou sur ST.

Loriciel
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

TITUS

Le lancement d'un nouveau label Disney en Europe va permettre à Titus de sortir plusieurs produits sur son Amstrad. Trois catégories seront visées : les jeux avec l'adaptation de Dick Tracy et de Arachnophobia, 2 films qui sortiront prochainement. Les éducatifs seront également de la partie avec une série comprenant les héros de Walt Disney : Donald, Goofy, Mickey...

Titus - 28 ter, av. de Versailles
93220 GAGNY - Tél. (1) 43.32.10.92







Virgin Loisirs

Vous avez sans doute déjà vu le spot Sega sur vos écrans.
La télé qui sourit va devenir l'emblème de la console.
C'est pourquoi vous allez revoir ce personnage dans une nouvelle série de spots TV.
Mais ce n'est pas tout, car Sega va parrainer deux émissions :
Les Chevaliers du Labyrinthe sur A2 (à partir du 5 Septembre 1990 le Mercredi de 17 à 17h30) et **Match-Music** sur M6 (Le Mercredi de 17h30 à 18h).

Virgin Loisirs
8/10, rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

SFMI

Chez **Ocean** on s'attaque à **Nightbreed,** le film tiré du roman Cabal de Clive Barker. Clive Barker est le nouveau maître de l'horreur et du fantastique (Hellraiser vous connaissez ?) Eh bien, 3 jeux vont être tirés de cette histoire et 2 seront adaptés sur Amstrad : l'arcade et le jeu de rôle. Vous serez dans les deux cas dans la peau de Boone le héros injustement accusé de crimes abominables. Il va se retrouver dans la cité de Midian en compagnie de monstres avec toujours à sa poursuite son psy, sa fiancée et la police. Dans le jeu d'arcade, vous devrez échapper à vos poursuivants tout en combattant les monstres. Le jeu de rôle, lui, reprendra les différentes phases du film et possèdera une grande étendue de jeu.
Pour revenir aux premières amours d'Ocean, voici un jeu d'arcade, **Midnight Resistance,** dans lequel vous combattrez un puissant mutant revenu sur Terre pour règner en maître absolu. Un groupe de résistants s'organise, mais ils sont bientôt décimé spar l'armée bio-mécanique du mutant King Crimson. Seuls deux frères survivent et décident de tenter la destruction de leur adversaire.
Adidas Championship football ne cache pas son style : il s'agit d'une simulation de foot : on y trouve de nombreuses caractéristiques ; une équipe capable de prendre des décisions stratégiques au cours du jeu. Tous les coups du football sont autorisés : coups francs, remises en jeu, force des coups variable. Chaque joueur possède un niveau d'énergie qui diminue durant le match.
Supercars est une course de voitures dont la vue de dessus n'est pas sans rappeler Supersprint. Mais le nombre de véhicules que vous pouvez sélectionner est plus important; Cela dépend en fait de la quantité d'argent dont vous disposez. Si vous réussissez à remporter plusieurs courses, vous gagnerez suffisamment d'argent pour vous payer la Retron Parsec, la plus rapide des voitures jamais construite. Eventuellement, vous pourrez commencez à l'équiper avec différentes armes car la course peut être meurtrière. Vos adversaires deviendront de plus en plus fort au long des circuits.

SFMI
Tour CIT – Bureau 816
3, rue de l'Arrivée – 75015 PARIS
Tél. (1) 43.35.06.75

Nightbreed

BRODERBUND

Outre la sortie de **Carmen Sandiego** que nous vous avons déjà annoncé dans un précédent numéro, vous découvrirez bientôt **Prince of Persian**, jeu ayant déjà un long vécu sur Apple et dont vous aurez une version entièrement francisée.

A noter le manuel d'accompagnement dont le style vous donnera envie de lire pour une fois.

Broderbund
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. (1) 47.52.00.30

A LA POURSUITE DE



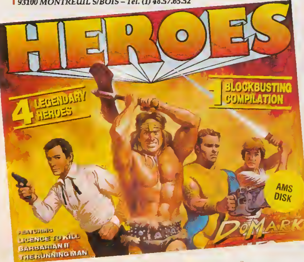
CARMEN SANDIEGO
DANS LE MONDE

DOMARK



Retrouvez quelques héros de vos jeux vidéos dans une compilation de Domark. Heroes regroupe en effet James Bond dans Licence to kill, le Barbare dans Barbarian II, Arnold Schwarzenegger pour Runing man et enfin Luke Skywalker pour Star Wars. De l'action en perspective.

Domark distribué par Ubi Soft – 8/10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL S/BOIS – Tél. (1) 48.57.65.52



AMSTRAD 464-6128



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS N°2
NOUVEAU
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS
NOUVEAU

HEROES
149/199 F
NOUVEAU
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

EDITION N° 1
129/249 F
+ Silkworm NOUVEAU
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

Un coffret de 4 HITS déments

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocallant inédit
+ 1 super poster de Miss X

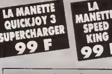
LES FANATIQUES
ND / 249 F
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette U5 GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL	89 F
Housse CPC à128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F



OFFRE SPECIALE

CABAL	59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
COMPILATIONS	
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPIX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL'OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

OFFRE SPECIALE
99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol..

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoid
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Kamov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

AMSTRAD 464-6128



GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX et des dizaines de logiciels sur 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

micro CLUB

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
APPRENTICE	99/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MONTY PYTHON	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SWITCHBLADE	99/149F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
FOOTBALL MAN. WORLD.	99/149F
GRAND PRIX	99/169F
KICK OFF 2	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
ORIENTAL GAMES	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
POP UP	ND/159F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
SPHERICAL	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

HIT PARADE

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
BOMBER	149/199F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	ND/199F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F
A M C	99/149F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
HARRICANA	149/199F
HEAVY METAL	99/149F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
KARATEKA	149/199F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES A VENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
NINJA SPIRITS	99/149F
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	129/179F
PINBALL MAGIC	149/199F
PIPEMANIA	139/179F
SHINOBI	ND/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE CYCLES	99/169F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VENDETTA	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT NOUVEAU

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°11 Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13 Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4 Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5 International Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6 Gryzor + Green Beret (Combat)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7 California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9 Platoon + Predator (Action)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

COLISSIMO

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

AM8 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN M. L. XL** (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE M. L. XL.** (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI-ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE

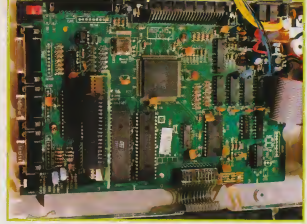


LA NOUVELLE GAMME AMSTRAD

CPC 6128 +



CPC 464 +



Un CPC 6128 + vu de l'intérieur.

LA NOUVELLE GAMME AMSTRAD

Tout le monde les attendait, on se demandait bien ce qu'Amstrad allait annoncer : un 16/32 bits, une console ou bien des CPC améliorés. En fait, comme vous le savez peut-être déjà, la bonne solution est constituée par les deux dernières options. C'est donc trois nouvelles machines qui se mettent en place pour la conquête de nouveaux territoires. Commençons par l'aspect extérieur : le design est futuriste et la couleur blanche contraste fortement avec le gris noir de l'ancienne gamme. On se rapproche ainsi du «look» Amiga ou Atari. Cela se remarque principalement chez la console qui présente un aspect de vaisseau spatial avec une petite trappe sur le dessus permettant l'insertion des cartouches. Cette console est munie de 2 prises joystick standards ainsi que d'une prise pour joystick analogique (du type PC). Une autre prise n'a pas révélée sa fonction : peut-être s'agit-il d'une future extension pour un pistolet ou autre stylo optique. Le branchement s'effectue de manière très simple : il suffit de raccorder la console au secteur via le transformateur puis de connecter la prise Péritel sur votre téléviseur. Les cartouches sont de petites dimensions (entre celles des Sega et celles des PC Engine). Quant aux performances de la console elles sont totalement identiques à celles des deux ordinateurs que nous allons observer maintenant. Le 464+ et le 6128+ diffèrent au premier coup d'oeil par la présence d'un lecteur de K7 très «design» et totalement intégré à la carosserie du 464+. Seules les touches du magnétophone semblent un peu dures lors de l'utilisation. Mis à part ce point, les deux machines sont identiques. Le port cartouche peut recevoir tous les produits de la GX 4000. Ainsi donc les possesseurs des CPC+ auront une double source pour leurs jeux : les cartouches et les disquettes (ou cassettes) traditionnelles. De plus, les logiciels de l'ancienne gamme sont compatibles en grande majorité. Seuls certains programmes qui utilisent des routines «spéciales» ne fonctionnent pas : par exemple le célèbre Discology (version 6.0) refuse de fonctionner sur CPC+. Mais il semblerait que les problèmes rencontrés soient vraiment minimes et ne nécessitent pas de grandes modifications. Les quelques tests effectués ne permettent pas de dresser une liste exhaustive qui, de toute façon, risque d'être périmée lors de la diffusion officielle de la machine. Les nouvelles caractéristiques portent principalement sur le graphisme : il est possible d'afficher 32 couleurs simultanément parmi une palette de 4096. Il est d'ailleurs à noter qu'il ne s'agit pas d'une limitation puisque déjà le premier jeu de Titus adapté aux CPC + (Fire and Forget 2) comporte plus de 60 couleurs à l'écran avec, entre autre, un magnifique dégradé de bleus dans le fond. Ce n'est pas tout : il y a 16 sprites de taille 16x16 incrustables sur n'importe quel mode écran. Les trois modes traditionnels sont toujours là, mais les interruptions de balayage programmables permettront de mélanger couleurs et résolutions. Enfin, les scrollings d'écran verticaux et horizontaux au pixel près sont gérés par le CPC+. Le son est bien sûr toujours en stéréo mais cette fois sur deux canaux et avec 3 voies. Le son est géré grâce à un canal DMA et la présence de deux haut-parleurs dans le moniteur du CPC augmente sensiblement la qualité du son bien que le processeur sonore reste le même. Voici donc les principales caractéristiques des CPC+. Mais sachez bien que pour le moment ces caractéristiques spectaculaires ne sont pas accessibles





De droite à gauche : les 2 prises de joystick pour jouer à 2, la prise pour joystick analogique et, vraisemblablement, la prise pour pistolet ou stylo optique.

directement par l'utilisateur : en effet, pour le moment seuls les jeux sur cartouches bénéficient de ces apports graphiques via un petit circuit chargé de «réveiller» les composants adéquats. Sinon le Basic Locomotive livré sur cartouche (pour 464+ également) est le même que la version précédente, vous retrouverez donc les mêmes capacités que les anciens CPC. Bien sûr, il est possible que certains possesseurs trouvent la séquence d'instructions nécessaires à l'initialisation du nouveau chip : alors à eux les nouvelles capacités (en assembleur évidemment) en attendant un hypothétique Basic étendu qui pourrait en tirer parti.

Prix indicatifs :
Console GX 4000 :
990 F TTC
CPC 464+
monochrome
(écran noir et blanc) :
1990 F TTC
CPC 464+ couleur :
2990 F TTC
CPC 6128+
monochrome :
2990 F TTC
CPC 6128+ couleur :
3990 F TTC
cartouche :
289 F TTC

SORACOM a 10 ans

Il y a dix ans, naissait la société SORACOM. Pour nous, c'était hier.

Que veut dire SORACOM ?

C'est la contraction de SOciété de Radio et Activités de COMmunications. Rien de plus simple.

La société a été fondée en 1980 par Florence et Sylvio FAUREZ.

L'idée de départ était toute simple. Ayant édité un ouvrage dans le domaine de la communication, "Le code du radioamateur", avec une société d'édition (ETSF), nous nous sommes posés la question : pourquoi ne pas le faire pour notre propre compte ?

Cinq personnes s'associèrent en réunissant tant bien que mal le capital de 20 000 F. Aujourd'hui, il ne reste que deux des associés d'origine mais d'autres sont arrivés en remplacement, dont une partie des collaborateurs les plus anciens.

A ses débuts et pour compléter l'activité, ils avaient pris en main la diffusion d'ouvrages et de petits matériels. Départ le lundi en camion J9 et retour le samedi après un bon tour de France. Cette activité devait durer plusieurs mois.

Le siège social était situé dans un fond de cour et les travaux réalisés au domicile. Maintenant, l'ensemble est à Bruz et occupe une importante surface. 18 collaborateurs y travaillent, et la société assure la presque totalité de sa fabrication, si l'on excepte la photogravure et l'impression.

En 1984, sortait le premier exemplaire de CPC, mensuel dédié aux ordinateurs d'Amstrad. Nous étions les premiers à mettre en place un tel mensuel. Nous avions volontairement fait abstraction du nom Amstrad dans notre titre afin d'éviter tout problème. Nous sommes très jaloux de notre indépendance ! Nous mettions ainsi à profit notre expérience acquise avec d'autres titres comme Théoric par exemple.

Le marché commande et très rapidement le besoin de sortir un autre mensuel sur Amstrad se fit sentir, ce malgré la venue de nombreux titres. Ainsi naissait AMSTAR.

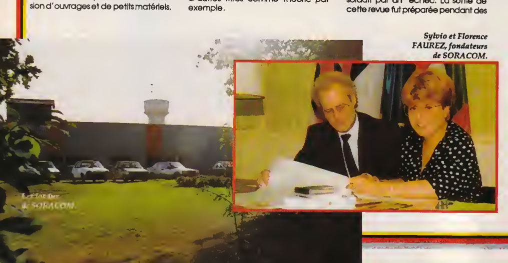
Les rédacteurs, Catherine et Olivier vous les connaissez.

Vous êtes nombreux à les appeler chaque semaine pour qu'ils règlent vos petits problèmes d'ordinateurs. Mais les lecteurs des autres revues nous appellent !

Parallèlement à ces activités la société édite quelques ouvrages techniques et informatiques. Laissé pendant de nombreux mois à l'abandon, le domaine de l'édition a été relancé fin 89 et quelques ouvrages sont en préparation.

Actuellement, une douzaine de titres sont disponibles au catalogue.

Lancé fin 88 le mensuel ARCADES se soldait par un échec. La sortie de cette revue fut préparée pendant des



Sylvio et Florence FAUREZ, fondateurs de SORACOM.



Catherine BAILLY : Rédactrice en chef.

Olivier SAOLETTI : Le spécialiste technique

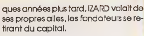


mois. Deux mensuels couvraient, avec le notre, le créneau du ludique informatique.

Par contre dans les semaines qui suivirent, plusieurs concurrents arrivèrent sur notre créneau (certains sont tombés également depuis).
Pour corser le tout, TILT modifiait ses dates de parution et livrait un numéro deux fois par mois, et un hebdomadaire sortit également dans la foulée !

C'est ainsi que le groupe se trouvait en situation difficile mais rétablie depuis.
Pour compléter la collection informatique, PCompatibles Magazine a vu le jour et traite de tous les problèmes PC, qu'ils soient AMSTRAD ou IBM !

Pendant les premières années, naissait IZARD Créations, une régie publicitaire des titres et dans laquelle les deux fondateurs de SORACOM étaient partie prenante à 50%. Quel-



ques années plus tard, IZARD volait de ses propres ailes, les fondateurs se retirant du capital.

Fideltex, société de photocomposition, vit le jour et le problème fut le même. Les fondateurs de SORACOM prenaient 51% du capital et se portaient caution. En deux étapes successives, J. Pierrat, F6DNZ, reprenait la totalité de son capital et volait de ses propres ailes à son tour.

Le mois de septembre représente un nouveau tournant pour nos rédactions.
Nous avons décidé de vous ouvrir vers les consoles.

Nos enquêtes prouvent que si vous étes en possession d'un ordinateur, vous êtes de plus en plus nombreux à jouer avec des consoles.

Les techniciens, les chevaliers du clavier se retrouveront dans CPC, dont le titre devient CPC Infos.

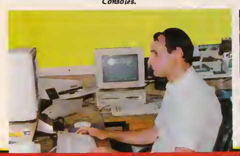
Nous attendons bien sûr vos avis !

Toute l'équipe, les permanents et les auteurs, fussent-ils épisodiques, espèrent vous retrouver encore de longues années, chaque mois.

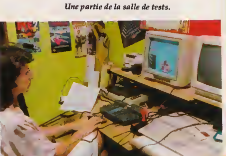
Aussi, depuis 10 années, SORACOM s'est spécialisé dans le domaine de l'informatique et de la technique, au détriment des généralités bien couvertes par d'autres magazines.

Les 18 collaborateurs permanents de SORACOM, les rédactions de AM'STAR et CPC Infos, les auteurs épisodiques ou permanents espèrent vous satisfaire encore pendant de longues années.

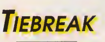
Denis BONOMO : Directeur de Publicité pour le Cahier des Consoles.



Une partie de la salle de tests.









On a beau dire, vous n'êtes plus le même depuis la fin des grands tournois de tennis, mal à l'aise dans votre corps de manquer sérieusement d'exercice physique. Car il faut bien avouer que vous êtes passé maître dans cette discipline exigeant une dextérité incroyable : c'est tout l'art de manier correctement la télécommande, confortablement assis dans un fauteuil, les deux mains occupées par la bouteille de coca et le paquet de chips.

Mais rassurez-vous sportifs du petit écran : un logiciel va vous permettre de ne pas perdre tous vos acquis.

Cette simulation de tennis a en effet bien la ferme intention de vous séduire : tous les petits détails qui font le vrai de vrai sont présents.

Pour commencer, vous avez la possibilité de choisir entre un mode entraînement ou compétition ; ensuite, passons à la désignation de votre surface préférée (4 possibilités, de la pelouse à la terre battue), du nom de votre joueur, de la durée du match (3 ou 5 sets), et on a même poussé le luxe jusqu'à vous offrir une gamme de raquettes, à sélectionner selon leur poids !

Et je devine que vous serez ravi d'apprendre que vous pouvez jouer avec, ou plutôt contre votre petit copain.

Notons aussi que l'on peut jouer en simple ou en double.

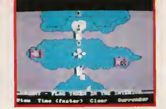
Entrée triomphale sur le terrain, sous les acclamations déchainées des milliers de spectateurs.

On soigne son style et on épate l'adversaire avec d'entrée de jeu un service tout à fait dévastateur !

Gare à la balle car elle bénéficie d'une bonne vitesse qui pourrait tout à fait vous surprendre.

Une fois la raquette bien en main, nul doute que vous saurez mettre à profit toutes les possibilités d'effet de balle que vous offre le logiciel.

Edité par : OCEAN





THE ANCIENT ART OF WAR



Wargame

Il y a maintenant quelques années que nos écrans de CPC avaient pu voir apparaître des wargames tels que La Bataille d'Angleterre, Annals of Rome ou autres... En général, ils présentaient tous le même défaut : la qualité des graphismes.

De plus, ils étaient quelque peu incomplets n'alliant pas la tactique et la stratégie.



The Ancient Art of War essaient de remédier à ces lacunes.
Si les graphismes ne sont pas encore extraordinaires, ils sont quand même plus variés puisque vous pouvez, par exemple, accéder à plusieurs champs de bataille : sur un pont, dans un village, en terrain découvert...
Par ailleurs, le sujet traité va permettre à plus d'un de «concrétiser» ses fantasmes puisque ce sont des grandes batailles de l'histoire qui sont proposées.
Ainsi, vous pouvez vous confronter avec Napoléon, César, Alexandre, Athena ou Sun Tzu sachant que chacun d'eux ont leur propre technique de combat.

De plus, non seulement vous avez onze scénarii à votre disposition mais, en plus, vous pouvez créer vos propres changements dans les campagnes, autant dire que vous avez de nombreuses manières de vous distinguer !...

Le réalisme de la simulation devrait rendre ce wargame aussi attrayant pour les néophytes que pour les initiés.

La version définitive sera bien sûr entièrement francisée et ce sera pour nous l'occasion de vous présenter alors un test complet.

Edité par : BRODERBUND





DELIVERANCE : STORMLORD 2

Arcade

Un petit tour dans les antres de notre terre, au fin fond des enfers, histoire de vérifier que la cruauté de Satan est à la mesure de sa légende.

Mais oh surprise, on ne rencontre pas que de misérables âmes mortelles dans ce royaume infernal, voici devant nous de superbes créatures, des fées et un curieux colosse, mi-ange, mi-démon, qui se nomme m'a t-on dit, Stormlord. Mais que fait-il en ces lieux ?

Il est le sauveur que l'on n'espérait plus là bas : il a en effet le devoir de délivrer toutes ces charmantes femmes dont l'éclatante beauté a attisé les feux amoureux du terrible Satan, qui a donc décidé de les retenir prisonnières afin qu'elles soient à sa merci.

Il devra ensuite les reconduire au paradis pour qu'elles continuent à faire le bonheur de tous ceux qui ont eu la bonne idée d'être sages dans leur vie terrestre... Stormlord devra être valeureux car les démons qui arpentent le sol et les airs sont tout à fait assortis à l'horreur qui émane de l'enfer.
Redoutables par leur physique, leur laideur, ils sont encore plus redoutables par leur force, leur cruauté, leur insistance et surtout par leur nombre : vraiment, ils surgissent de partout à la fois, marchant, volant, rampant.

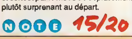
Bref, çà grouille de petites et grosses bébêtes, aux formes visqueuses tels ces sortes de gros lézards des airs, vaporeuses tels ces fantômes rougeâtres, et que sais-je encore.
D'énormes vampires essaieront même de lui piquer des fées, et la meilleure défense de Stormlord consistera comme toujours à attaquer au moyen des armes adéquates laissées çà et là sur le sol.
Un conseil : assurez-vous que vous possédez une bonne dose de pugnacité !

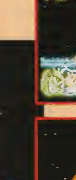
Edité par : HEWSON
Prix indicatif : K7, 99 F
DK, 149 F

STAR

Notre avis :

Stormlord 2 est tout à fait satisfaisant de par ces jolis graphismes, son animation débordante, sa bonne vitesse de tir.
Seulement ou peut-être heureusement, il est assez redoutable par sa difficulté qui vient de la multitude d'ennemis et surtout par le mode de déplacement plutôt surprenant au départ.









TELECHARGEZ

LES MEILLEURS LOGICIELS PUBLIES DANS AMSTAR & CPC ET CPC HORS SERIE







36 15 ARCADES

Simple, rapide, efficace :
Téléchargez les listings publiés dans le mensuel Amstar & CPC et dans le bimestriel CPC Hors Série.
Il vous suffit pour cela de notre logiciel ARCADES, et d'un câble de liaison minitel-CPC que nous pouvons vous fournir.
Sur 36 15 Arcades, des jeux et des utilitaires, du son et du graphisme.

PLUS DE 280 PROGRAMMES A VOTRE DISPOSITION

LA COMMUNICATION C'EST NOTRE METIER

Voir bon de commande page 50

ATTENTION : Seul le câble Arcades fonctionne avec le logiciel de téléchargement.



3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA
AMSTRAD
JESSICO
Quand les prix sont si bas, les souris dansent !
AMSTRAD TOP HITS
UTILITAIRES
EDUCATIFS
NOUVEAU
*AMSTRAD 6128 + COULEUR 3990 F
*AMSTRAD 464 + COULEUR 2990 F
*+ 10 jeux gratuits
CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F
LIBRAIRIE
PERIPHERIQUES
JOYSTICKS
MICRO CLUB 95 F
Uniquement en disquette
RUBANS POUR IMPRIMANTES
ACCESSOIRES
CABLES
HATIER
MICRO C
BOITIERS DE RANGEMENT
HOUSSES POUR AMSTRAD
ETIQUETTES
SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).
SUPER PROMO
ADVANCED OCP ART STUDIO 245
ADAPTATEUR TELE CPC + JOYSTICK+7 JEUX C/D 985
IMPRIMANTE DMP 2160 + TEXTOMAT 1690
LA SOLUTION TEXTOMAT + DATAMAT + CALCOMAT 575
MULTIFACE 2 + LE COPIEUR 525
THE INSIDER 129
LECTEUR DISQUETTE DDI-1+ 10 JEUX 1790
JOYSTICK QUICKJOY 5 SUPERBOARD 192
LECTEUR CASSETTE + CABLE 245
DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F
Réf. | 10 | 20
3" CF2 | 175 F | 315 F
3" 1/2 DFDD | 75 F | 142 F
5" 1/4 DFDD | 56 F | 105 F
DISQUETTES 3"
15 F 75*
* Disquettes certifiées 100% garantis 5 ans
Livrées avec enveloppes + étiquettes
BOITIER PLASTIQUE 3" 30 F Les dix
NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par 93.51.61.30
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO
OUVERT 7 JOURS SUR 7
TITRES (garantie echange immediat) | Qte | Prix | Montant
S/ TOTAL
PORT 25
TOTAL
PORT LOGICIELS JEUX 16 F
PERIPHERIQUES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS
Je joins un cheque ou mandat-lettre
Je paye par carte bleu et je complete les 2 lignes ci-dessous
carte bleue
date d'expiration
NOM
PRENOM
N° ET RUE
VILLE
CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER
precisez votre ordinateur
DISC
K7

PROGRAMMATEUR D'EPROMS 475 F
Créez et installez tous vos logiciels favoris sur ROMS grâce au PROGRAMMATEUR D'EPROMS (se branche sur le port d'expansion, livré avec disquette programme. Basic/Langage machine, copie ROM à ROM, edite, vérifie, etc. etc.

ROMBOARD 349 F
Boîtier de connexion de 6 roms + 2 sorties bus supplementaires
Indispensable pour l'utilisation des roms

ROM VIERGE 16 K 60 F

Le Meilleur logiciel de Création de Jeux !

SPRITES ALIVE DISC 349 F
Si vous voulez réaliser vos propres jeux ayant un aspect **PRO**, c'est SPRITES ALIVES qu'il vous faut.
- Usage Basic simple
- Mouvement souple PIXEL par PIXEL
- Detecteur de Collisions vraies
- Compatible Souris, Joystick, Clavier
- 23 K de mémoires programmées
- Commandes automatiques de missiles.
- Mode Labyrinthe automatique
- 64 Sprites Super-Chouettes.
- 70 commandes supplémentaires en Basic.
- Puissant, Hyper rapide grace au Compiler
- 6 programmes de démo Basic.
- 2 programmes de démo Compiler.

UTOPIA : Donnez plus de puissance à votre CPC ! Un atelier complet dans une ROM utilitaire de 16 K comprenant 50 commandes supplementaires dont :
— Copie d'écran graphique
— Editeur complet de Disc
— Commande de gestion de Roms
— Utilitaire de programmation Basic
— Formatage et copie de Disc **ROM 299 F**

LA NOUVEAUTE 90 !
THE MUSIC MACHINE 595 F
— Permet de composer de la musique, on peut éditer, sauvegarder, charger, Sons, rythmes et instruments
— C'est aussi une chambre d'échos avec plusieurs effets
— The Music machine sert également de batterie, huit tonalités de DRUM, sont programmées, mais on peut en reproduire d'autres
— Compatible 100% Midi
— Sorti Hifi + Micro
— Disquette ou Cassette

TURBO PEDALE 269 F
Frein + accélérateur au pied compatible tous Joysticks

PROTEXT Traitement de Texte
Sans aucun doute le meilleur traitement de texte sur CPC, reconnu comme le N° 1 par toute la presse spécialisée
Complet, puissant, hyper rapide, d'utilisation très facile. Compatible toutes imprimantes.
ROM : 399 F DISC : 349 F

MAXAM
Assembleur-Désassembleur, systeme complet de developpement du Z 80.
Le NEC + ULTRA du programmeur.
Menu déroulant : Load, Merge, Save, Print, Find, Replace, etc.
ROM : 399 F DISC : 299 F

PAGE PUBLISHER P.A.O. DISC 325 F
- Publication assistée par ordinateur 6128
- Creez tres facilement vos documents, posters, petits journaux, logos, Fanzines, etc.
- PAGE PUBLISHER P.A.O. permet le contrôle, aussi bien de l'impression que du graphisme
- Compatible toutes imprimantes matricielles, EPSON, DMP 2160/3160
- Géré par ICONES et MENUS, PAGE PUBLISHER P.A.O. peut être piloté par clavier ou joystick.
- RECONNU COMME LE N° 1 DE LA MICRO EDITION PAR LA PRESSE EN GB POUR SON RAPPORT QUALITE/PRIX.
GRAND CONCOURS PAGE PUBLISHER P.A.O. 2500 F DE PRIX (demandez bulletin de participation à JESSICO.

COLORDUMP 2 DISC : 199 F
Enfin l'image couleur sur imprimante à partir de votre CPC. Un regal pour les yeux avec l'imprimante STAR LC10 Couleur !
Compatible Epson + DMP 2000/3000 avec rubans couleurs. (ROUGE, BLEU, JAUNE ou NOIR) au prix de 59 F le ruban.

PACK QUALITAS + V.2 DISC : 495 F
A rendre jaloux GUTENBERG ! Toute l'imprimerie moderne à la portée de votre imprimante, plus de 50 polices de caractères.
Le PACK QUALITAS PLUS comprend :
— QUALITAS PLUS V.2
— Interface KDS - 8 Bits
— Pack FONTES supplémentaires.

890 F
Video **I**mage **D**igital **I**nterface
AMSTRAD 464 / 6128
VIDI transfert les images directement de votre magnétoscope caméra télé vers votre ordinateur pour être ensuite imprimées, sauvegardées etc.
VIDI : est compatible avec The Advanced OCP ART STUDIO - AMX pagemaker - AMX STOP PRESS
Simplement le meilleur !

JOYSTICK JETFIGHTER VI 145 F

MICROMAG " L'ATELIER DE L'ARTISTE "
THE ADVANCED OCP ART STUDIO 245 F
Le meilleur logiciel de dessin et d'Art graphique paru à ce jour pour le 6128. 464 + DK'TRONICS
SUPER PROMOTION !
THE ADVANCED OCP ART STUDIO + une souris **Genius Mouse 695 F**
+ 1 tapis souris + 1 souris house + 1 interface souris

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F
"MICRO MAG" *Le plus efficace* "ST MAG" C'EST UN PRODUIT EXCELLENT "AMTIX" Golden screw driver award

AUGMENTEZ LA MEMOIRE DE VOTRE CPC ! DK'TRONICS

Extension Mémoire 64K/464	499 F
Extension Mémoire 256K/464	1090 F
Extension Mémoire 256K/6128	1090 F
Silicon Disc 256K/464 ou 6128	1299 F
Crayon optique cassette	199 F
Crayon optique disquette	290 F

SILICON DISK : Permet le travail sur fichier comme sur un disque normal avec un temps d'accés hyper rapide.
EXTENSION MEMOIRE : augmente de 64 K ou 128 K la capacité mémoire de votre CPC
CRAYON OPTIQUE : Permet d'exploiter les capacités graphiques du CPC

REPRODUISEZ DES IMAGES GRACE AU
SCANNER DART 795 F
Un outil remarquable de reproduction d'images, documents dessins, photos, etc.
COMPATIBLE : avec
- DMP 2000/2160/3000/3160
- AMX Pagemaker, souris et crayon.
- CPC Disk ou cassette (à préciser)
DESCRIPTIF :
Rapport optique du balayage
X1 - X2 - X3 - X6
Menu déroulant sur écran avec **ZOOM, IMPRIMER** (format, 1/2 format) **sauvegarder - Texte,** etc

MULTIFACE 2 LE COPIEUR

RESET **multiface two** STOP
Si vous souhaitez **GELER** un programme quelconque, le **COPIER** ensuite sur **DISQUETTE** ou **CASSETTE** *automatiquement* en appuyant simplement sur un bouton, la **SEULE et UNIQUE** solution c'est **MULTIFACE 2.**
D'une utilisation *simple* à la portee de tous, guidé par un *menu deroulant* sur écran
Apres avoir **LANCE** le programme, vous pourrez le **STOPPER** le **SAUVEGARDER** ou encore *l'etudier et le detailler* à votre convenance, grâce au **MULTI-TOOLKIT** incorporé dans **MULTIFACE 2.**
En appuyant sur **RETURN** ou en le **RECHARGEANT** la fois suivante il *reprendra automatiquement*, depuis l'endroit ou vous l'avez **GELE.**
MULTIFACE fonctionne sur **CPC 464/664/6128,** et ne necessite **RIEN DE PLUS.**
ACTUELLEMENT EN PROMOTION ~~575 F~~ 525 F

THE INSIDER
Voulez-vous tout connaître à **L'INTERIEUR D'UN PROGRAMME CPC !** Branchez **THE INSIDER,** dans *MULTIFACE 2,* **LANCEZ** un programme, **GELEZ-LE** et alors **INSIDER** vous *revelera tout*. *Il desassemble* completement, *cherche* et *trouve* textes et codes, *affiche* et *modifie* RAM et registres du Z 80, *imprime*
TOUT CECI POUR ~~149 F~~ 129 F
129 F

LECTEUR 3.50/800 K POUR CPC
Indispensable pour les usagers ayant besoin de capacite de stockage 800 K - 80 pistes - Double faces
Pour utiliser pleinement le Drive il est nécessaire d'avoir un des 3 logiciels suivants **RODOS - ROMDOS - RAMDOS.**
— ROMDOS et RAMDOS sont deux logiciels identiques sauf que ROMDOS est en Rom et necessite l'utilisation d'un ROMBOARD pour installation, tout comme RODOS.
RAMDOS est livre en disquette. Ils sont tous les deux compatibles avec AMSDOS, CPM 2 2, et CPM +
— RODOS livre en Rom est le plus complet, il offre plus de 50 commandes supplementaires, configure automatiquement le drive B, offre un silicon disk, un buffer d'imprimante, l'acces disk est 3 fois plus rapide, compatible avec Amsdos ideal pour les utilisateurs experimentes
Cependant si c'est uniquement le stockage que l'on recherche nous vous conseillons Romdos ou Ramdos

LECTEUR 3.50 + ROMDOS 1295 F
LECTEUR 3.50 + RAMDOS 1195 F
LECTEUR 3.50 + RODOS 1295 F



RODY ET MASTICO II

Educatif

STAR



Mais que vont devenir tous les petits enfants de la planète, car en cette période qui s'approche tout doucement de Noël, le gentil vieillard à la légendaire barbe blanche a disparu !

Et déjà on entend monter la plainte déchirante de millions de déçus devant leurs chaussons vides...
Pas de temps à perdre, toi Rody avec l'aide de Mastico, le robot, tu vas partir à sa recherche !

Mais il sera long le chemin : il te faudra parcourir l'épaisse forêt, tu feras de multiples rencontres te menant à de nombreuses aventures, et tu devras déjouer les pièges de la méchante sorcière. Surtout, il faudra que tu répondes correctement aux questions que te posera ton ami le robot.
A toi de bien chercher, de cogiter, et si tu accumules les bonnes réponses, tu pourras percer le secret qui pèse sur cette mystérieuse disparition.

Rody et Mastico II est un éducatif pour tout petit destiné à leur éveil. Une histoire sert de support à de multiples questions faisant appel à l'attention, l'observation, la curiosité.

Il y a aussi une possibilité de coloriage à chaque écran, où l'enfant peut en effet reconstituer à son gré le dessin grâce à une palette de couleurs bien fournie.

Le mode de représentation utilisé est l'icône que l'enfant peut sélectionner à l'aide des flèches du clavier.

On peut non seulement lire l'histoire mais aussi l'écouter voire même la réécouter puisque le logiciel est parlant. Le succès et la victoire sont soulignés par une musique différente.

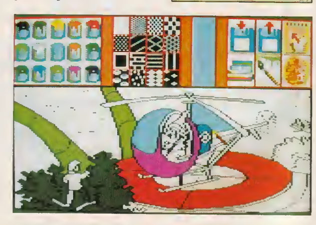
A noter que l'on ne peut pas continuer l'histoire tant que l'on n'a pas répondu à la question, ce qui permettra de développer le courage de l'enfant.

Edité par :
LANKHOR
Prix indicatif :
DK, 200 F

Notre avis :

Assurément ce logiciel est bien conçu : le déroulement de l'histoire est logique, le jeu est d'une utilisation facile grâce à des icônes pratiques et expressifs.
Il faut aussi ajouter de bons graphismes, des couleurs jolies et attrayantes, une voix d'assez bonne qualité.

NOTE 15/20



Le cahier des consoles n°1



Cahier détachable
Ne peut être vendu séparément
• SEPTEMBRE 1990 •

LA GX 4000

Pour bien commencer ce premier numéro du Cahier des Consoles, voici la benjamine des consoles qui fait on ne peut plus partie des dernières nées puisque son arrivée sur le marché est annoncée pour ce mois-ci.
De quoi s'agit-il ?
En fait, après avoir vendu des centaines de milliers de CPC, Amstrad a décidé de sortir toute une nouvelle gamme de micro-ordinateurs.
Les CPC 6128 + et 464 + sont des micros équipés de lecteurs de disquette ou cassette respectivement plus un port cartouche, et la GX 4000 est une console de jeu qui s'adresse au secteur qui prend actuellement un essor assez impressionnant.
Tout d'abord, il faut noter son look complètement futuriste qui a l'avantage de cacher tous les branchements de joysticks tout en les laissant facilement accessibles puisqu'ils sont sur l'avant de la console.
Ainsi, il existe deux ports de joystick numérique et un port de joystick analogique de type PC.
Enfin, la GX 4000 peut se brancher sur un moniteur Amstrad ou sur un téléviseur grâce à une prise péritel.
La GX 4000 est livrée avec un adaptateur secteur, deux joysticks et une cartouche ROM contenant le jeu Burnin' Rubber que nous vous présentons ci-après.
A noter que d'ici la fin de l'année, la GX 4000 devrait disposer d'une logithèque de près d'une vingtaine de titres.

Prix indicatif : 990 F
Prix moyen d'une cartouche : 289 F

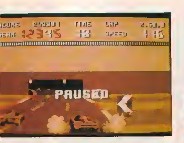


La GX 4000

BURNIN' RUBBER

Pour découvrir les capacités de la GX 4000, vous êtes invité à prendre les commandes d'une voiture de course et de vous lancer pied au plancher dans la course.
Le premier obstacle à franchir dans Burnin' Rubber, c'est de parvenir à se qualifier ; il faut donc pour cela bien maîtriser les commandes de votre véhicule, sachant que vous déterminez vous-même vos commandes avant de prendre le départ notamment en ce qui concerne le passage des vitesses.
Une fois que vous êtes apte à prendre le vrai départ, vous vous engagez pour parcourir le premier tronçon. Un conseil : ne soyez pas trop stressé sinon vous ne pourrez pas éviter les collisions ou les sorties de route ; mais, d'un autre côté,





pas question d'adopter une conduite de «chauffeur du dimanche» car, alors, le chrono sera impitoyable et sans appel. Par contre, si vous franchissez la ligne sans avoir utilisé tout votre temps, ce sera autant de précieuses secondes pour le tronçon suivant...

Pour un premier jeu sur la console GX 4000 Burnin' Rubber semble un jeu de bonne qualité tant au niveau des graphismes que de l'animation ou de la jouabilité. Mais il est certain que les capacités de la console ne sont pas encore totalement exploitées.

Edité par : OCEAN

NOTE 13/20

TENNIS CUP 2





Encore une fois, c'est une preview que nous vous présentons avec Tennis Cup 2 ; vous pouvez dire que vous avez droit aux primeurs de l'information !

Ce premier développement de Loriciel sur GX4000 montre de manière flagrante les capacités de la console.

Si le principe de jeu est le même que dans Tennis Cup, il y a deux points essentiels à préciser dès le départ : tout d'abord, il suffit de regarder les écrans pour constater le changement de qualité des graphismes avec, en particulier, de nombreuses couleurs.

Ensuite, le second grand changement par rapport à la version CPC, c'est qu'il est maintenant possible de faire des doubles.

Par ailleurs, il faut aussi noter des changements au niveau des écrans de jeu. Si vous jouez à deux, vous avez deux écrans d'affiché pour ne léser aucun joueur ; par contre, si vous jouez seul, vous pouvez choisir entre un ou deux écrans.

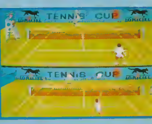
Enfin, pour les doubles, vous avez obligatoirement un écran.
A première vue, nous n'avons que des compliments à formuler envers Tennis Cup 2 qui présente des graphismes de bonne qualité et une animation très rapide.

Cette dernière est d"ailleurs tellement rapide que la version finale présentera une vitesse de jeu moindre afin d'obtenir une meilleure jouabilité.

Edité par: LORICIEL

NOTE 16/20







Il faut savoir que vous aurez du fil à retordre puisque vos ennemis sont de tous ordres et, en plus, ils sont nombreux. Vous avez, par exemple, les jeeps qui sont des véhicules de surveillance de même que le rider ou le side.

Par ailleurs, il y a aussi les véhicules de dissuasion comme la milice, les tanks, les chars d'assaut ou le jumper.
Vous avez aussi des engins fixes comme le mirador, les canons ou les mines aériennes.



FIRE & FORGET II

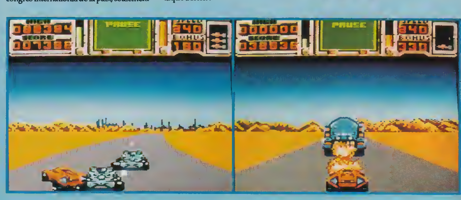
Tous ceux qui ont déjà fait leurs armes avec Fire & Forget savent que le premier épisode était de très bonne qualité.
Aussi, il apparaît que le numéro 2 développé sur console sera d'un excellent niveau.
D'ailleurs, la preview que nous avons pu découvrir et dont nous vous livrons les premiers écrans le prouvent sans problème.
C'est à Mégapolis que doit se tenir le 3ème congrès international de la paix, seulement de dangereux terroristes ont décidé de détruire la ville et, tant qu'à faire, de tuer tous les savants et industriels qui s'y trouvent.

Une fois de plus, vous êtes la solution de dernier recours pour le gouvernement ; vous prenez donc place au volant de Thunder Master II. Celui-ci est bien entendu équipé de phasers ioniques et d'un lance missiles ce qui tranforme Thunder Master II en un véritable vaisseau d'attaque aérien !

Enfin, la liste ne sera complète qu'en ajoutant les engins cybernétiques volants, les engins volants pilotes et les blindés.
Tout ceci n'étant qu'un aperçu très prometteur, vous aurez le test complet de Fire & Forget II dès que la version finale sera sortie.

Edité par : TITUS

NOTE **15/20**



PC ENGINE ET SUPER GRAFX

Il s'agit certainement de la plus petite des consoles (en taille) mais cela ne signifie pas qu'elle soit la moins performante, au contraire. Elle est bâtie autour d'un microprocesseur 8 bits, celui-ci est évidemment couplé à des co-processeurs qui lui permettent de réaliser des performances graphiques et sonores : 64 sprites (128 pour la Super GrafX), 256 couleurs affichables simultanément parmi une palette de 512 (4096 pour la Super GrafX) le son lui s'étend sur 6 voies et sur plusieurs octaves (pareil pour la Super GrafX). Ceci vous donne une idée des capacités et du rendu des jeux. La plupart des jeux surpassent en jouabilité les versions micros et cela ne saurait aller qu'en s'accentuant. De plus la PC Engine (et depuis peu la Super GrafX) possède une interface permettant de la relier à un lecteur de Compact disc qui est utilisé ici comme un CD-ROM. C'est-à-dire qu'il contient les données du jeu. D'ailleurs à ce sujet, il faut noter que malgré l'enthousiasme de certaines revues spécialisées, ce périphérique n'est pas tout-à-fait convaincant : lorsque l'on regarde le contenu d'un disque on se rend compte que les données du jeu occupe environ 30% du disque, le reste c'est de la musique de bonne qualité mais produite comment ? Par un synthé, autant écouter son compact préféré. Bref, à vous de voir mais le prix de cette extension risque d'en dissuader plus d'un. La Super GrafX est une version améliorée de la PC Engine, totalement compatible avec l'ancienne mais qui dispose de quelques titres spécifiques (5 ou 6 pour le moment).

Prix indicatifs :
PC Engine : 1490 F
Super Grafx : 2490 F
Prix moyen d'une cartouche : 400 F





DEVIL CRUSH

Sous ce nom barbare, se cache un flipper. Les flippers électroniques vous en connaissez peut-être déjà, mais, à mon avis, vous en avez rarement vu de cette qualité. Tout d'abord le plateau de jeu est



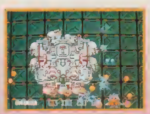


partagé en 3. C'est à dire que la balle passe d'un tableau à l'autre par un scrolling. D'ailleurs la taille de la balle est assez respectable, on se retrouve avec une bille presque à la taille réelle. Le décor de fond est très fouillé et rappelle l'intérieur d'un château-fort. Malgré les nombreux détails qui ornent le fond, la bille est toujours bien visible. Chaque tableau possède son système de tableaux de bonus. Celui du haut est particulièrement bien fourni dans ce domaine. En effet, il est possible d'accéder à d'autres tableaux avec parfois 4 flips ! Ces tableaux de bonus peuvent vous rapporter beaucoup de points. Mais ce qui frappe dans Devil Crush, ce sont les personnages qui hantent les plateaux. Et il y en a beaucoup : des chevaliers aux gargouilles en passant par les moines qui circulent en cercle autour d'un pentacle. Tout ceci contribue à donner au jeu une durée de vie assez importante pour un flipper.
A posséder.

Edité par : NAXAT SOFT

NOTE 18/20

IMAGE FIGHT



Je ne donnerai pas de scénario pour ce jeu car d'une part, il s'agit d'un shoot'em up, donc le scénario... et d'autre part j'ai beaucoup de mal à lire le japonais. C'est pourquoi je passerais directement à l'aspect du jeu proprement dit puisque c'est le point le plus important pour les jeux d'arcade. Sachez d'abord qu'il s'agit d'un scrolling vertical plein écran (mais est-ce bien nécessaire de le signaler ?) avec plein de jolis graphismes. Votre vaisseau, comme de bien entendu, possède un laser mais celui-ci ne sera bientôt plus seul puisqu'une cohorte de tourelles rotatives ou non et d'armes frontales plus ou moins efficaces peuvent venir vous rejoindre. Je dois dire que le nombre d'ennemis différents au kilomètre carré est assez impressionnant, et ce, dès le premier tableau. Sachez d'ailleurs que les armes sont indispensables pour passer certains niveaux. Ainsi au second niveau, si vous ne possédez pas un minimum d'armes efficaces, votre destruction est inévitable. Avec l'armement de base, il est préférable de ne pas continuer et de reprendre au premier niveau pour ramasser les armes nécessaires. Image Fight ne brille pas par son originalité mais le rythme est soutenu alors, les maniaques du joystick ?

Edité par : IREM

NOTE 14/20

GHOULS AND GHOSTS



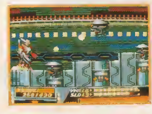
Une jolie histoire de princesse à venger est souvent prétexte à de chevaleresques aventures de la part d'un prince de passage. Ghouls'n'ghosts, lui, fait plutôt dans le fantastique et le gore. Des monstres à tous les étages sans compter les pièges de toute nature qui guettent notre héros en armure. D'ailleurs en parlant d'armure, sachez que la seule petite protection de ce chevalier est son costume de fer. Lorsqu'il est touché par une des abominations qui hantent les tableaux du jeu, l'armure est éjectée et le héros se trouve en caleçon. Autant dire que le coup suivant est mortel. L'épée que possède au départ le chevalier, n'est pas la seule arme disponible. Dès le départ, il est possible d'obtenir d'autres épées ou même des boules de feu. Des scrollings en plusieurs plans (en overscan), des couleurs chatoyantes, des bruitages réalistes, une rapidité d'animation inégalée par les versions micro, ce sont les caractéristiques de Ghouls'n'Ghost qui ne tourne que sur Super GraphX.

Edité par : NEC AVENUE

NOTE 18/20



VEIGUES



La peau d'un robot n'est pas la meilleure lorsqu'il s'agit de defendre la terre menacée. En effet on estime alors que le robot est le meilleur ami de l'homme. Veigues est une espèce de robot croisé avec différentes machines de guerre : tank, chasseur, etc... Cette brave carcasse métallique va faire face à plusieurs vagues d'assaillants avec les quelques armes mises à sa disposition. De plus, il lui est possible de sauter en l'air et d'éviter certains tirs trop menaçants. La panoplie complète de Veigues comprend un canon dirigeable sur le bras droit, un autre type de tir inclus dans le bras gauche et un canon caché dans la poitrine. Bref, le petit est assez menaçant même s'il est fort probable que sa carrière se termine avec un bras puis la tête en moins. L'étape suivante est bien sûr la destruction du pauvre tas de fer blanc. Veigues ne présente pas des graphismes sublimes bien que les sprites soient assez gros. Le jeu est assez complexe au niveau des mouvements et au début, il est fréquent de se faire descendre par manque de promptitude à manier la quincaillerie.

Edité par : VICTOR MUSICAL INDUSTRIE

NOTE 12/20

DOWN LOAD



Dans le futur, au 21eme siècle exactement, de grandes entreprises règneront sur le monde. Les progrès techniques seront fantastiques : on aura trouvé le moyen de redonner vie aux morts. C'est vous le héros de l'histoire qui allez devoir enrayer un complot utilisant ce procédé. Pour en savoir plus, il suffit de regarder les scénettes animées au début de chaque tableau... et de comprendre le japonais. Vous êtes donc à bord d'une sorte de moto volante et vous allez devoir démolir tout ce qui bouge à l'écran. C'est facile, il y plein de trucs qui se déplacent. Il vous suffit d'acquérir des armes supplémentaires pour être encore plus efficace. Mais le but principal de la première partie est de récupérer votre copine Diva prisonnière d'un robot. Mais avant d'arriver jusque là, il faudra être très habile. Bien qu'au début la partie semble plutôt simple puisque le nombre et la qualité des armes suffisent en général à se débarrasser des adversaires les ennemis de fin de tableau sont plus coriaces. Le scrolling est très bon et l'impression de vitesse est bien rendue.

Edité par : NEC AVENUE

NOTE 16/20

XEVIOUS



Qui c'est Xévious ? Eh bien, mes chers petits il s'agit du vilain méchant à qui vous allez mettre la patée dès que vous serez monté dans votre super vaisseau. Je connais ce jeu, j'avais le même sur Atari. Et qu'est-ce qu'il a de plus que l'ancien ? Mis à part l'overscan et le léger scrolling latéral qui agrémente le défilement, pas grand chose à vrai dire. Bien sûr, la vitesse est plus grande mais les ennemis et le vaisseau sont toujours aussi petits et aussi moches que dans la version d'arcade. Dans le même ordre d'idée les décors sont relativement monotones : parfois on ne s'aperçoit pas du changement de niveau. C'est vrai aussi qu'il y a des changements d'armes, des ennemis de fin de tableau mais je ne sais pas, il manque quelque chose. Peut-être que l'impression de déjà vu fonctionne à plein. En tout cas on finit presque par s'ennuyer en traversant les tableaux. On est loin des délires chromatiques et visuels de Gunhead.

Edité par : NAMCO

NOTE 

WORLD BEACH VOLLEY

STAR



Sur la plage ensoleillée, les joueurs de volley se déplacent rapidement, en maintenant la balle le plus haut possible. Moi je ne comprendrais jamais ces gens qui s'agitent quand il fait chaud. Mais enfin, c'est leur problème et je consens tout juste à introduire une cartouche dans la Nec pour voir s'agiter les personnages sur l'écran. Vous choisissez alors le type de jeu. Comme il y a 4 joueurs possibles vous pouvez choisir toutes les combinaisons homme/machine. Ensuite c'est l'état du terrain qui doit être déterminé. J'oubliais que vous pouvez choisir la nationalité des équipes en présence ainsi que le genre des joueurs (la mixité est de mise). Vous pouvez sélectionner 2 joueurs parmi les 4 qui vous sont proposés. Les services, smashs et autres lobs sont tous présents ici et le joueur actif est désigné par une flèche. Le terrain n'est pas vu dans sa totalité et le scrolling vous surprend parfois lors du service. Le graphisme est du type dessin animé japonais et l'ensemble agréable à jouer.

Edité par : GAME PRINCESS

NOTE 15/20



PUZZNIC

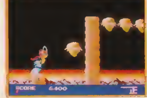
Pour changer un peu de toute la violence contenue en général dans les jeux d'arcade, essayons donc un jeu de réflexion. Sur la console Nec ? Eh oui il n'y a pas que le tchac-tchac dans la vie. D'ailleurs, Puzznic est un bon jeu du niveau de Tétris, vous voyez, il en reprend d'ailleurs une des caractéristiques : faire disparaitre des pièces en les accolant. Mais Puzznic se déroule dans une enceinte fermé et chaque objet présent est un carré (ou une sphère dans d'autres niveaux) muni d'un symbole. Le but est simple : il s'agit de faire rejoindre les symboles identiques : ceci a pour effet de faire disparaître les carrés en question. Vous déplacez les pièces grâce à un curseur en suivant les règles suivantes : vous ne pouvez déplacer un objet que vers la gauche, la droite ou en descendant ; il n'est pas possible de monter. De plus il faut que le passage soit libre : vous ne pouvez déplacer qu'une pièce à la fois. La difficulté s'accroît encore lorsque le nombre de pièces est en nombre impair : vous devez détruire plusieurs symboles à la fois. Puzznic est très prenant, même pour ceux qui n'aiment que l'arcade car la tension est là avec la minuterie qui égrène les secondes.

Edité par : TAITO

NOTE 17/20



SUPER FOOLISH MAN



On rencontre de tout dans le monde des jeux japonais : Super Foolish Man est un exemple de jeu hybride : les graphismes sont simples et très colorés du style dessin animé mais l'action est parfois complexe. Pour en savoir plus, il suffit de lire la notice (elle est en francais...), on vous y explique que le méchant Docteur Bakuda essaye de prendre le contrôle de la ville entière. C'est le héros du coin, Super Foolish Man, un mélange d'inspecteur Gadget et de Bioman qui est chargé de remplir cette mission. Le héros en question est capable d'étirer ses jambes, ses bras et son cou pour frapper un adversaire à distance. Les adversaires sont souvent constitués par des jouets ou des créatures bizarres. La seconde phase du jeu se déroule sous l'eau et vous transforme en une sorte de sous-marin. Cette partie est nettement plus classique que la précédente avec un adversaire final assez imposant. Il y aussi des sortes d'objets à ramasser pour obtenir de nouvelles vies



par exemple. Il s'agit d'un jeu aux graphismes et à l'animation un peu spéciaux qui ne plaira sans doute pas à tout le monde.

Edité par : NAMCO

NOTE 12/20

NINJA SPIRIT



Puisque nous sommes au Japon, il est normal de voir des jeux ayant pour héros des ninjas. Je ne m'étendrais pas sur le scénario mais il y aurait une histoire de vengeance là-dessous que ça ne m'étonnerait pas. Enfin, vous commencez par déambuler dans une espèce de temple délabré. Et comme de bien entendu, vous n'allez pas rester seul bien longtemps : des canaillous venus de toutes parts se jettent sur vous. Il est assez facile pour vous de sauter pour frapper ces indésirables. De plus un ninja orange vous donnera des bonus si vous le tuez. Ces bonus vous permettront d'améliorer l'arme en cours (parmi les 4 disponibles) ou bien de vous dédoubler voire même de devenir un trio. Enfin vous pourrez obtenir des vies supplémentaires par ce moyen. Ces avantages seront à peine suffisant pour venir à bout des adversaires de fin de tableau. Dès le second niveau, le vilain qui vous est opposé est vraiment assez fort.
Ensuite, les choses iront en empirant et tout cela dans des décors superbes avec des animations rapides et une action toujours trépidante. Et si le jeu vous semble trop facile vous pouvez toujours choisir l'option «arcade».

Edité par : IREM

NOTE 17/20





SUPER STAR SOLDIER

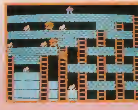
Quel merveilleux métier que le nôtre, toujours en train de jouer, d'essayer des machines plus somptueuses les unes que les autres. Seulement le problème c'est qu'après avoir bien joué, il faut écrire. Et là les problèmes se posent : par exemple Superstar Soldier est un jeu assez joli graphiquement, avec de nombreux ennemis, des décors changeants, des scrollings très rapides, des armes multiples à foison qu'on se demande encore comment les aliens y s'en tirent, des monstres volumineux à abattre en fin de tableau et des bruitages traumatisants.
Vous me direz que tout cela semble plutôt bon. Certes, vous dirais-je mais l'originalité où est-elle ? Pas dans le scénario en tout cas : il faut détruire les vagues d'Aliens qui arrivent sur vous. Les armes supplémentaires sont efficaces (surtout les bleus) et il faut vraiment bouger vite à certains endroits.
Mais on ne se sent pas vraiment concerné et les qualités graphiques du jeu ne remplacent pas le plaisir de jouer. Superstar Soldier ressemble beaucoup trop à une copie de Gunhed.



Edité par : HUDSON SOFT



LODE RUNNER



Le plus classique des jeux sur micro et sur console, connait une nouvelle adaptation sur une machine japonaise. Toutes les versions précédentes n'avaient pas tellement innové par rapport à la première version sur Apple. Eh bien cette fois-ci, les coprocesseurs graphiques de la Nec se sont tenus tranquilles et ne manifeste leur présence que de manière discrète (le scrolling d'écran lors de la présentation du tableau). Certains vont sans doute être déçus de ne pas trouver des explosions multicolores et des scrollings multi-directionnels à s'en péter les nerfs optiques. Non Lode Runner fait dans la quiétude des couleurs et la simplicité du scénario : votre but est de ramasser tous les sacs d'or présents dans un tableau avant de pouvoir vous enfuir et en évitant les différents adversaires lançés à vos basques. Votre réussite passe par un mélange subtil de dextérité et de stratégie en proportion différente selon les tableaux.
Voila ce qui fait l'intérêt de Lode Runner en plus de son éditeur. Eh oui, car il y a aussi un éditeur de tableaux dans la version Nec.
Autant dire que les possibllités sont infinies. Un grand classique qui a encore de beaux jours devant lui.

Edité par : PACK IN VIDEO

NOTE 12/20

RASTAN SAGA II



Le retour du barbare s'annonce bien : des graphismes très réussis pour les décors et les personnages. Le scénario nous entraîne à la recherche de la pierre de la sagesse détenue par des démons.
Il faut aller jusqu'au temple «Skyscraper» pour terminer la mission mais en attendant il va falloir se taper tous les adversaires et les pièges des niveaux précédents.
Heureusement, le barbare dispose d'une épée pour mettre au pas les multiples gargouilles et morts-vivants qui lui barrent le passage.
Si cela ne suffit pas, il peut aussi ramasser les bonus qui lui donneront une épée plus longue ou bien des griffes d'acier. Mais il y a d'autres bonus, accessibles lors de la destruction d'un ennemi : ceux-ci donnent des pouvoirs supplémentaires à vos armes ou bien détruisent tous les méchants d'un tableau. L'écran se déroule de manière multi-directionnelle avec des sprites assez impressionnants par leur taille.
Revers de la médaille : le nombre de mouvements du barbare est assez limité et dans l'ensemble, il apparaît un peu raide. Mais cela n'empêchera pas les passionnés de se jeter sur ce jeu.

Edité par : TAITO

NOTE 14/20



NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h!*

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA. PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST, Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine. Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
** Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs saus-sal 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayan Musique-Micra
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Caurs de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métra RER Nation
Tél. 43 71 12 41

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA (+ Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA (+3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	269F
RAPID FIRE SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE	145F
SEGA (SPEED KING)	
QUICKJOY SEGA	199F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima...	N.C.
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid HTV	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	295F

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE MEGA DRIVE + Altered Beast + La Manette de jeux	1890F

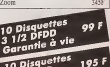
HIT PARADE

Alex Kdd	299F
Ramho 3	299F
Soccer	299F
Super Thuoderblade	369F
Space Harrier	369F
Super Hang On	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe	369F

After Burner 2	395F
Air Driver	395F
Blue Lightning	395F
Curse	395F
D.J. Boy	395F
Final Blow	395F
Forgotten Worlds	395F
Ghouls n'Ghosts	395F
New Zealand Story	395F
Sokoban	395F
Sorcerian	395F
Super Basketball	395F
Thunderforce 2	395F
Whip Rush	395F
Zoom	345F

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

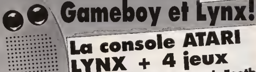


Exclusif

Micromania publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx!

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA





La console ATARI LYNX + 4 jeux
(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Les Jeux disponibles

Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocoo	275F
Gauntlet	275F
Klax	275F

et d'autres titres géniaux à venir!

Rampage	275F	Red Baron	275F	Ninja Garden	275F	Rygar	275F	Tournament Cyberball	275F
Xenophobe	275F	Vindicators	275F	Chekered Flag	275F	720°	275F	Turbo Sun	275F
Slime World	275F	3D Barrage	275F	APB	275F	NFL Superbowl foot	275F	War Birds	275F
Zarlord Mercenary	275F	Road Blasters	275F	Scrapyard Dog	275F	Super Soccer	275F		
Miss Pac Man	275F	Tournament Cyberball	275F	Paperboy	275F	3D Barrage	275F	Etc...	

★ ★

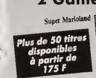
La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable!

990 F La Console

- \+ 3 jeux (Tétris, Batman, Super Marioland)
- \+ Les écouteurs stéréo
- \+ Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux.

Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F



Super Marioland



Tetris



Batman

CATALOGUE GAMEBOY

Lightboy (Nouveau)	275F
Sacoche Gameboy	199F

NOUVEAUTÉS

Beach Volley	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Action-Espace)	195F
Card Games (Jeux de cartes)	195F
Cosmo Tank (Action)	195F
Dead Heat Scrambble (Cour. auto)	195F
Dextérity (Stratégie-Action)	195F
Ghost'n Gobblins	195F
Pipe Dream (Stratégie-Action)	195F
Pitman (Stratégie-Action)	195F
Ranma 1/2	195F
Skate or Die (Skateboard)	195F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Soper Deformer	195F
Tastemania Story	195F
Volley Fire (Action-Combat)	195F
Zoids (Action-Espace)	195F

HIT-PARADE

Double Dragon	195F
Spiderman	195F
Teenage Mutant Turtle Ninja	195F
Batman (Plateau)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	195F
Paperboy (Arcade)	195F
Super Marioland (Plateau)	195F
Vamp. Kil./Cast. Vania (Av.-Arc.)	195F
Lock'n Chase (type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	195F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heianki (Plateforme)	175F
Baseball	195F
Baseball Kids	175F
Blodia (Casse Tête)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Casse Tête)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul. golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim. Motocr.)	175F
Navy Blue (Bat. Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Casse Tête)	195F
Puzzle Road/Daedalian Op. (Puzz.)	195F
QBillion (Casse Tête)	175F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Football)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tennis (Simul.)	195F
Tetris	195F
Trumpboy (jeu de cartes)	175F
Volleyball (Simul.)	195F
World Bowling (Simul.)	195F

Nouveau



Le Lightboy. Cette loupe vous permet de jouer dans le noir! **275 F**

Plus de nombreux titres à venir en import Téléphoner au 92 94 36 00 pour connaître la disponibilité exacte.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï-Nintendo

GAME BOY

Nintendo ayant déjà fait ses preuves avec la console NES, le constructeur japonais s'est lancé dans la production d'une console portable, la Game Boy, dont le principal atout est de pouvoir rentrer dans toutes les poches.
Fonctionnant avec 4 piles bâton de 1,5 V, la Game Boy offre une autonomie de 8 à 10 heures.
Son point fort est très certainement la logithèque disponible puisqu'en France il n'y a pas moins de 30 titres dont certains grands classiques comme, par exemple, Super Marioland que nous vous présentons ce mois-ci.
En ce qui concerne les spécificités techniques, il faut savoir que le microprocesseur est un C.MOS 8 bits, que le son est stéréo et que la résolution de l'écran est de 144x160 ; par contre, l'écran est monochrome et vous propose une palette de gris puisque les seules «couleurs» affichables sont le noir et le blanc.
Seulement, cette contrainte n'apparaît pas comme un énorme inconvénient si l'on en croit les résultats de vente réalisés aussi bien au Japon qu'aux Etats-Unis.
Il faut dire aussi que le prix de vente est particulièrement attractif...

Prix indicatif : 790 F
Prix moyen d'une cartouche : 250 F

A noter : étant donné que l'écran de la Game Boy n'est pas rétroéclairé et qu'il est monochrome, la qualité des photos s'en ressent.



TETRIS



Tetris est un jeu qui, en principe, fait sans problème l'unanimité des joueurs qu'ils soient plus particulièrement attirés par l'arcade, la simulation ou la réflexion. En effet, pour espérer profiter pleinement de Tetris, vous devez faire preuve à la fois de rapidité d'esprit et de rapidité d'action. Le principe de jeu est le suivant : des pièces de différentes formes géométriques apparaissent l'une après l'autre en haut de l'écran et descendent inexorablement vers le bas. Il faut les empiler de manière à former des lignes qui, une fois qu'elles sont pleines, disparaissent. Bien entendu si les pièces atteignent le haut de l'écran, c'est perdu ! Il existe 9 niveaux de jeux sachant que plus vous progressez et plus les pièces tombent vite rendant ainsi le temps de réflexion très, très court... Ceci constitue la première option car vous avez aussi la possibilité de faire un autre type de jeu. Vous sélectionnez un certain niveau de jeu et vous avez un «contrat» à remplir : faire un certain nombre de lignes sachant que vous avez un handicap en bas de l'écran constitué de plusieurs étages de pièces avec des trous. Enfin, pour être



complet, vous pouvez aussi jouer à deux et sélectionner le type de musique que vous désirez pour vous stimuler : musique russe, musique plus hard, musique plus classique... ou pas de musique du tout ! A noter que Tetris est livré avec la Game Boy et qu'il se révèle d'excellente qualité sur cette console.

Edité par : NINTENDO

NOTE 15/20



SPIDERMAN

L'araignée, l'araignée, poum, poum, poum, pim, poum !... Les fans du dessin animé auront reconnu l'air. Quant aux autres, sachez qu'une certaine Mary-Jane a été enlevée par une bande de «vilains» et qu'il est fait appel au célèbre Spiderman pour régler ce problème.
La première phase de cette délicate mission se déroule dans une rue de New-York apparemment particulièrement mal famée.
Heureusement que vous avez plusieurs possibilités de défense. Si vous n'utilisez pas vos poings ou vos pieds, vous pouvez lancer des fils et vous promener ainsi dans les airs.
Ce dernier mode de déplacement sera d'ailleurs particulièrement efficace contre les truands subtilement cachés dans les bouches d'égoût...
Une fois que l'ennemi final de cette rue est détruit, vous passez à une phase ascensionnelle qui vous mène sur les toits de la ville.
Là encore, il vous faudra faire face à des attaques de toutes parts. Mais il y aura encore d'autres ascensions et des promenades dans le parc avant d'espérer atteindre Mary-Jane.
Bons graphismes et animation ; quant au degré de difficulté, il est relativement élevé.

Edité par : NINTENDO

NOTE 14/20



GOLF

Que diriez-vous de vous faire un petit 18 trous en ayant le privilège de rester à l'ombre et au frais dans votre fauteuil et sans devoir en plus parcourir des km sous la chaleur torride ?
Si vous êtes d'accord, je vous fais en plus un cadeau magnifique car vous avez ainsi la possibilité de vous rendre soit au Japon, soit aux U.S.A. Bien entendu, le Golf permet aussi de jouer à deux et il est possible d'arrêter une partie en cours pour la reprendre par la suite.
Au début de chaque trou, il vous est indiqué la distance à parcourir, le nombre de par, la force du vent et son orientation ainsi que le club que vous avez en main.



Avant de faire le choix de votre club, vous pouvez découvrir le terrain dans sa totalité ainsi que la physionomie du «green». Ensuite, vous devez doser la force de votre coup en y ajoutant ou non un effet. Enfin, il vous sera possible à tout instant de consulter le tableau des scores.
Avec Golf, vous oubliez totalement que la Game Boy a un écran monochrome car les parcours sont tellement bien dessinés que c'est un véritable plaisir d'essayer de faire chaque trou avec le meilleur score possible.

Edité par : NINTENDO

NOTE 15/20



Que vous parliez de jeu électronique ou de micro-informatique ludique, il est un jeu que vous ne pouvez absolument pas ne pas connaître : le Space Invaders.
De quoi s'agit-il ? Vous dirigez un vaisseau à un canon qui se trouve en bas de l'écran et qui se déplace uniquement horizontalement. Les ennemis, quant à eux, sont groupés en formation serrée en haut de l'écran ; ils se déplacent horizontablement en aller-retour en descendant d'une position à chaque fois qu'il y a un changement de direction. Si un ennemi de la formation atteint la base de l'écran, c'est perdu ! La seule aide dont vous disposiez, ce sont des édifices derrière lesquels vous pouvez vous cacher mais ils s'effritent au fur et à mesure que les ennemis vous tirent dessus.
Enfin, vous avez la possibilité d'obtenir certains bonus en détruisant de gros vaisseaux qui traversent l'écran de temps à autre.
Si le Space Invaders est largement dépassé aujourd'hui, les nostalgiques y reviendront peut-être parfois.

Edité par : TAITO

NOTE 11/20





TENNIS

Tennis est une simulation de tennis qui permet de jouer à deux en raccordant 2 Game Boy ; bien entendu, vous pouvez aussi jouer seul contre l'ordinateur.
Chaque match se joue en 3 sets et vous disposez de 4 niveaux de difficulté différents. Si vous n'êtes pas particulièrement un as de la raquette, nous vous déconseillons de vous rendre au-dessus du niveau 2 dans un premier temps. En effet, si le premier niveau propose une vitesse de jeu relativement lente, les autres niveaux quant à eux vous mettent face à des joueurs rapides avec des coups forts et précis.
Tennis se révèle donc d'un excellent niveau technique et la vision du jeu est suffisamment précise pour réussir des coups étudiés. A noter en particulier la rapidité de jeu.

Edité par : NINTENDO

NOTE 15/20

SUPER MARIOLAND





Dans la série des Mario et Cie, voici un jeu de plate-formes qui semble véritablement sans fin tellement il y a de «mondes» différents et visitables. Imaginez : après 1 monde, vous avez 2 portes de sortie, donc sorties après 3 mondes... Chaque monde se parcourt suivant un scrolling horizontal qui est parsemé d'embûches et d'animaux inamicaux qu'il vaut mieux écraser ou éviter plutôt que de les toucher. De plus, vous avez des cases marquées d'un point d'interrogation qui révèlent leur secret si vous les touchez par dessous. Vous pouvez ainsi récupérer des points ou une vie. Enfin, chaque monde est séparé du suivant par une phase de bonus réclamant de la vivacité. Bien que le sujet ne soit pas particulièrement original, chacun prend plaisir à passer quelque temps avec des jeux tels que Super Marioland.

Edité par : NINTENDO

NOTE 13/20

BUGS BUNNY

Oh, que Bugs Bunny est un jeu que j'aime bien ! Et pourquoi, s'il-vous-plaît ? Tout simplement parce qu'il y a une notice en anglais et que, pour une fois, cela repose un peu ! Le seul lapin international, Bugs Bunny, va à la recherche de Honey Bunny, charmante lapine du sexe opposé qui est retenue prisonnière dans le château. Ok, Doc, on y va mais Daffy Duck, Sylvester, Wiley le coyote et Yosemite Sam sont là pour vous faire tourner en bourrique ! Quoiqu'il en soit, pour passer d'un tableau à l'autre, il faut ramasser toutes les carottes du tableau. Seulement, vous avez un, et parfois plusieurs, adversaire qu'il faut soit éviter soit écraser avec une boîte, un gant de boxe ou un poids... Heureusement, à chaque tableau, un mot de passe vous est livré (SZWS, ZS2S, ZZPS, SW3S, SXES par exemple). A noter une fonction originale : une fonction vidéo qui vous repasse votre dernier parcours, utile pour ne pas renouveler ses erreurs.

Edité par : KEMCO

NOTE 13/20

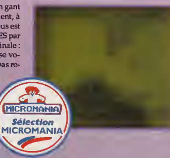


NEMESIS

Nemesis est un shoot'em up classique doté d'un scrolling latéral. C'est un jeu qui satisfera sans problème tous ceux qui aiment tirer dans le tas. Pour ne décourager personne, avant de commencer à jouer, vous avez accès à un menu vous donnant de très nombreuses possibilités de jeu. Ainsi donc, vous pouvez accéder indépendamment à chacun des 5 niveaux de jeu. Ensuite, chose qui va en intéresser plus d'un, vous avez le libre choix dans le nombre de vaisseaux que vous vous octroyez, de 0 à 99. Enfin, vous pouvez avoir ou non le tir automatique. Chaque niveau se présente de la même manière : tout au long de votre progression, vous rencontrez différents types d'ennemis qui attaquent par hordes ou en isolé ; si, au début, ils attaquent de face, dans les niveaux supérieurs, ils peuvent arriver par la gauche de l'écran. Quand vous anéantissez toute une vague, vous avez accès à un bonus qui vous permet d'obtenir progressivement des armes supplémentaires. Enfin, la fin de chaque niveau est sanctionnée par la destruction d'un gros vaissseau.

Edité par : KONAMI

NOTE 14/20





BATMAN

Que celui qui n'a jamais été pris de Batmania ose lever le doigt ! En effet, Alors, bien que la notice de jeu soit en japonais, comme dans la plupart des cartouches d'ailleurs, vous n'allez avoir aucun mal à repérer les différentes armes de Batman et la manière de venir à bout de ses ennemis. Batman peut se déplacer dans tout l'écran et il sera parfois préférable de se réfugier dans les hauteurs ; par contre, vous remarquerez que les petits carrés servant de tremplin sont détruisibles et que les plus foncés laisseront place à des bonus sous forme de lettre (qui déterminent le type de votre arme) ou sous forme de cœur qui vous redonne un peu d'énergie au cas où vous auriez déjà été touché... Chaque niveau de jeu est composé de plusieurs tronçons et la fin est sanctionnée par l'anéantissement d'un ennemi unique mais robuste. A noter que les graphismes sont précis et que le scrolling est tellement rapide qu'il en fait parfois mal aux yeux.

Edité par : SUNSOFT







Classique parmi les classiques, le flipper passionne autant sur console qu'en réel. Dans celui-ci, vous disposez au départ de 3 balles et il est possible de jouer à deux. En fait, le flipper s'étale sur 3 écrans ; en plus des phases normales pour obtenir des points, vous pouvez faire apparaître 4 cœurs en haut et alors vous avez temporairement un crocodile qui se met entre vos flips vous protégeant ainsi d'une descente non souhaitée vers le premier écran. Par contre, si vous parvenez à ouvrir la porte se trouvant à gauche de l'écran et à envoyer la balle dans le passage ouvert vous arrivez dans le troisième tableau. En descendant au premier niveau, si votre balle se loge en haut à droite, maintenez le flip de droite soulevé et vous repassez au niveau supérieur. Si vous écrasez tous les nez de crocodile se trouvant à gauche, vous aurez ainsi une protection entre les flips. Enfin vous avez trois crocodiles au milieu : mettez votre balle dans celui de gauche et vous passez à l'écran supérieur ; dans celui de droite, vous vous retrouvez dans le lancer de balle ; et, au milieu, vous accédez à un autre écran qui constitue une phase de bonus. Pour terminer, si vous perdez les flips et votre balle par la même occasion, vous finissez dans la gueule d'un crocodile...

Edité par : NINTENDO

NOTE 15/20



PAPERBOY

Tous les matins, au lever du jour, vous enfourchez votre bicyclette, passez au dépôt où les rotatives ont tourné toute la nuit et prenez votre paquet de journaux pour effectuer votre distribution.
Dans votre rue, vous repérez les clients du journal et les autres. Aux premiers, vous vous efforcez de lancer, de votre vélo, un journal dans la boîte à lettres et aux autres, vous le lancez dans les carreaux. Malheureusement pour vous, de nombreux obstacles différents vous guettent : des skate-boards, des roues, des enfants ou autres... Si vous terminez une distribution, vous avez un parcours pour vous entraîner au lancer de journal puis un récapitulatif des clients satisfaits. Vous entammez alors votre seconde journée car le jeu se déroule sur toute une semaine.
A noter qu'il est possible de jouer à deux en reliant deux Game Boy et que le degré de difficulté est assez élevé.

Edité par : MINDSCAPE

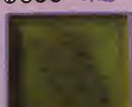
NOTE 13/20



Snoopy Magic Show fait partie de ces jeux très rapides où vous devez faire preuve d'énormément de vivacité. En effet, vous dirigez Snoopy dans des tableaux découpés en carrés ; sur certains carrés, vous avez des obstacles fixes qu'il faudra contourner pour échapper à une balle qui bondit et rebondit dans tous les sens. Pour terminer un tableau, il faut ramasser tous les personnages qui y sont disséminés dans un temps donné. Puis de nouvelles difficultés viennent s'ajouter : ce peut être des obstacles qui apparaissent un certain temps avant de disparaître et de recommencer ou des obstacles que vous pouvez pousser pour vous frayer un chemin. A la fin de chaque tableau, vous obtenez une vie supplémentaire, des mots de passe pour passer les premiers tableaux. En voici deux : H007 et 1N1B. Snoopy a l'avantage d'avoir une action très rapide, avec suffisamment de tableaux différents dont d'ailleurs certains vous demandent réflexion ; en somme, I AM HAPPY.

Edité par : KEMCO

NOTE 12/20



NES



Pour le moment elle est considérée comme la reine des consoles aux Etats-Unis et au Japon, car elle a réussi à s'implanter en force dans ces deux pays.
Là-bas elle dispose d'une logithèque importante alors qu'en France, les programmes sont plus rares.
Sa concurrente la plus directe est bien sûr la Sega.
Elles ont en commun un microprocesseur 8 bits, une résolution semblable à quelques pixels près, un nombre de couleurs quasi-identique (la différence est que les couleurs et le résultat des graphismes à l'écran est un peu «baveux» sans doute parce qu'ici nous sommes en vidéo composite).
Les accessoires sont en gros semblables : joysticks, pistolets, pas de lunettes 3D mais un gant du pouvoir (ou Power glove) qui agit comme un joystick, sans oublier Rob le robot qui est parfois utilisé.
Et beaucoup d'autres choses telles que le joystick spatial ou le tapis-joystick.
Bref, cette console dispose de presque tous les atouts de la Sega, à part la visualisation et le prix des cartouches.
On espère voir un jour la console 16 bits de Nintendo qui devrait contrer la Mégadrive.
Mais pour l'instant pas de nouvelles.

Prix indicatif : 690 F
Prix moyen d'une cartouche : entre 250 F et 390 F

CAPTAIN COMIC



Les fantastiques trésors qui font toute la célébrité de la planète Osmic ont été dérobés !
Toute la population en émoi vous a supplié de les récupérer.
Votre flair légendaire vous a directement amené sur la planète Timba, où, armé de votre super combinaison, sans armes, vous vous apprêtez à déshabiller les 8 régions qui composent les lieux.

La beauté du paysage ne doit cependant pas vous faire oublier la multitude d'ennemis qui jonchent le sol ou qui encombrent les airs, car tout contact diminue votre énergie, et vos vies du même coup. Seule alternative donc : eviter tous les volatiles et créatures pédestres.
Mais de nombreux objets, qu'il vous suffit de ramasser, peuvent sérieusement faciliter votre quête en vous permettant d'éviter tous les pièges : des boucliers, des boissons toniques, des outils.
Il ne tient qu'à vous de vous déplacer le plus rapidement possible, de sauter, d'avoir le maximun d'agilité dans un territoire où l'on est jamais au bout de ses surprises.

On appréciera des graphismes relativement bien conçus, la bonne vitesse de déplacement, ainsi que la variété des décors.

Edité par : COLOR DREAMS

NOTE
14/20



MASTER CHU AND DRUNKARD HU

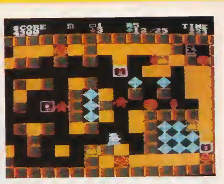


Même les contes orientaux comportent parfois des éléments bassement matériel, ainsi dans cette légende assez ancienne, un des héros s'adonne à la boisson En fait, il s'agit même d'un sac à vin consommé. Malgré cela, ou plutôt à cause de cela, vous êtes le meilleur ami de Drunkard Hu. Vous êtes Master Hu et également un sacré combattant. Ces caractéristiques vont vous permettre de mener votre première croisade. En effet votre village est poursuivi par une malédiction : un Dieu du nom de Shiva a décidé d'envoyer dans votre home sweet home des esprits malfaisants. Considérant que la situation avait plus que duré, vous commencez votre aventure à la recherche de Shiva. Le jeu comporte 8 tableaux qui se décomposent en deux phases : vous devez d'abord récupérer les symboles de l'harmonie au nombre de 8, en évitant bien sûr les créatures qui peuplent chaque tableau et en profitant de vos armes pour récupérer des pouvoirs supplémentaires. Ensuite vous devez combattre un adversaire plus imposant et surtout plus résistant. Master Hu ne brille pas par son originalité mais à deux joueurs, il peut être amusant.

Edité par : COLOR DREAMS

NOTE 13/20





CRYSTAL GAMES

En mettant à la portée de tous les humains la prospection de la galaxie entière, la science du 21 ème siècle a ainsi developpé de nouvelles façons de s'enrichir. Dernière source d'argent qui fait autant fureur que l'or américain du 19 ème : la collecte de diamants sur toutes les planètes exploitables. Certain d'avoir trouvé le meilleur filon, vous avez envoyé un robot super équipé, capable de détecter tous les diamants et surtout de se débarrasser des aliens qui s'opposent à votre exploitation. A lui de se déplacer habilement dans cet espèce de labyrinthe, en sachant que plus il désintègre de pierres pour faciliter son passage, plus ses ennemis auront de champ libre pour l'attaquer. De nombreux objets semés çà et là lui seront utiles dans sa quête.
Un écran terminé, 99 autres sont encore disponibles, mais offrant bien sûr une difficulté croissante.

Avec ses graphismes corrects et l'abondance des tableaux, ce jeu a toutes les chances de séduire ceux qui apprécient le mariage de la stratégie et de la rapidité.

Edité par : COLOR DREAMS

NOTE 13/20



MASTER SYSTEM ET

La console Sega (ou SMS) est une des plus anciennes nouvelles consoles avec la Nintendo. C'est pourquoi ses caractéristiques semblent être un peu désuètes : un Z80, 64 couleurs , une résolution de 256 sur 192 points et 3 voies pour le son. Mais ce serait ne pas tenir compte de tous les jeux existants, pas tous géniaux certes, mais qui peuvent encore procurer de bonnes sensations. Et puis le prix est tout de même un atout. De plus, il existe de nombreuses extensions comme des joysticks, les lunettes 3D ou encore le pistolet Light Phaser. Maintenant, parlons un peu de la grande sœur : la Mégadrive. Celle-ci est distribuée par Virgin Loisirs et n'est pas compatible avec les modèles japonais et américains. Mais voici enfin une vraie machine 16 bits puisqu'elle abrite un 68000 (comme l'Atari, l'Amiga et le Mac) plus un Z80 qui aide un peu son grand frère. Les couleurs sont au nombre de 512 et surtout elle possède 10 voies et la stéréo. C'est ce qui se fait de mieux (mis à part la Néo-Géo mais les prix ne sont pas les mêmes) dans ce domaine. Alors l'avenir de la Mégadrive semble plutôt assuré avec un prix de 1890 francs, la seule restriction pour le moment, c'est le manque de logiciels pour cette console.

Prix indicatifs :
Master System : 750 F
Megadrive : 1890 F
Prix moyen d'une cartouche :
Master System : entre 150 F et 380 F
Megadrive : 500 F

MEGADRIVE

Megadrive



Master System

CHASE HQ

STAR



Ici Nancy, du Chase H.Q., nous avons une urgence ici. C'est ainsi que commence chacune de vos missions. Ensuite vous êtes autorisé à grimper dans votre Porsche 928 afin de partir à la recherche des criminels qui ne se privent pas eux non plus dans le domaine des voitures, puisque ce sont des Lotus, des Lamborghini et autres Ferrari. Ce que fait mal au coeur c'est la méthode employée pour stopper ces criminels : il s'agit de foncer sur leur voiture jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus avancer. Enfin il faut surtout penser que la loi peut ainsi triompher et ne pas trop songer aux carrosseries de ces superbes engins. Vous disposez d'un temps limite pour parvenir en vue de la voiture recherchée puis ensuite d'un autre capital-temps pour mener à bien votre entreprise de destruction. Le chemin qui mène à votre adversaire est semé d'obstacles : des caisses, des bidons qui sont sur la route autant de ralentisseurs. En fait vous pouvez taper sur tout ce que vous voulez, votre voiture est invulnérable. Le seul problème c'est la perte de temps. Lorsque vous êtes assez près de l'autre véhicule, une flèche rouge indique les criminels que vous devez harponner. Vous avez à votre disposition trois «Turbos» qui procureront la vitesse maximum pendant quelques secondes. Chase HQ n'est pas époustouflant au niveau des graphismes mais il est assez attachant.

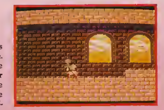


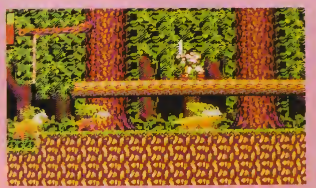
Edité par : *TAITO*

NOTE 15/20

RASTAN

Le barbare et la princesse, c'est une histoire classique dans les jeux vidéos. En général, c'est le barbare qui va délivrer la princesse eh bien dans Rastan c'est exactement cela. Evidemment, la quête ne se résume pas à aller prendre le métro pour la proche banlieue mais à traverser des terres arides et des palais maudits pour arriver jusqu'à la jeune fille. Le barbare accomplit cette action pour de l'argent bien sûr et il compte bien aller jusqu'au bout. Au départ, il ne possède qu'une petite épée, même pas magique mais comme dans tout bon jeu, s'il est suffisamment valeureux, il pourra augmenter ses pouvoirs et détruire encore plus facilement les hommes-lézards et les griffons qui l'assaillent. Mais le terrain se retourne aussi contre notre courageux barbare : des cavernes, des fosses attendent le moindre faux-pas. Si l'animation et le scrolling sont corrects, la taille des sprites est un peu étriquée mais il est encore possible de distinguer les adversaires en présence. Ce n'est pas une reproduction fidèle du jeu d'arcade mais c'est assez plaisant à jouer.





Edité par : *TAITO*

NOTE 13/20



OPERATION WOLF

Qui ne connait pas ce célébrissime jeu de Taito qui a marqué les salles d'arcades. Souvenez-vous : la mitraillette fixée sur la caisse du jeu. Eh bien Sega s'est rapellé qu'il avait un pistolet comme accessoire pour son SMS. Il ne fallait pas hésiter pour l'utiliser dans Opération Wolf. Ce qui a été fait. Rassurez vous, il est tout de même possible de jouer avec le joystick. L'histoire est en fait un prétexte à une boucherie sans nom (ce qui n'est pas pour me déplaire). Voilà comment se présente un tableau typique : il y a un scrolling latéral qui dévoile le décor et surtout qui est le lieu où se meuvent les ennemis. Pour vous défendre, une seule solution : tirer le premier. Seulement, dans le feu de l'action, il faut tout de même avoir un bon coup d'œil car il faut également ramasser des munitions, des trousses de premier secours et surtout lancer des grenades sur les hélicoptères, les tanks et autres bateaux qui vous mitraillent. Tout ceci en évitant de toucher les innocents personnages ou les animaux qui traversent parfois l'écran. Opération Wolf a gardé l'impact du jeu original et on trouve encore plus de plaisir à jouer avec le pistolet.

Edité par : TAITO

NOTE 16/20





PSYCHO FOX

Dans la série, Brigitte Bardot présente... voici Psycho Fox qui vous met dans la peau d'un petit renard. Il s'agit de retrouver un méchant renard qui s'est emparé du royaume et l'a peuplé de créatures bizarres autant qu'animalières. Le jeune renard qui doit venir à bout du sorcier diabolique doit se préparer à rencontrer de nombreux pièges sur son chemin. heureusement, il peut courir très vite et sauter très haut.
De plus il peut frapper de ses poings ou bien de ses pieds si l'adversaire est assez proche. De temps à autre, le renard rencontre des œufs qu'il peut casser. Il peut y trouver un allié en la personne de Bird Fly, un petit oiseau qui s'accroche à notre héros poilu.

Lorsque celui-ci veut donner un coup, l'oiseau est projeté sur l'ennemi et celui-ci est détruit. Mais comme l'oiseau est très attaché au renard, il revient très vite vers son ami.

Les graphismes de ce jeu sont simples mais ils servent bien l'atmosphère dessin animé. l'animation est également bien réalisée donc un bon jeu pour la console Sega.

Edité par : SEGA

NOTE 14/20



LYNX



La Lynx se distingue des autres consoles par son design et surtout par le fait qu'il s'agit de la première console portable en couleur.
Certes, elle est un peu grande pour tenir dans une poche mais elle peut être emmenée partout.
Son écran est rétro-éclairé, cela veut dire qu'il est possible de jouer dans le noir complet.
Les caractéristiques techniques sont éloquentes : 16 couleurs simultanées à l'écran parmi une palette de 4096, son sur 4 voies et une résolution de 160 sur 102 pixels.
Le microprocesseur est une version CMOS du 6502 et quelques coprocesseurs offrent des caractéristiques graphiques intéressantes : gestion de sprites et zoom sur des parties d'écrans.
Parmi les caractéristiques inédites notons la possibilité d'inverser l'écran et donc de faire participer activement les gauchers et les droitiers.
Autre caractéristique qui devrait rapprocher les possesseurs de cette console : il est possible de relier 8 Lynx ensemble sur certains (il n'en existe pas pour l'instant).
Enfin dans les point noirs : il y avait le prix mais il a tendance à diminuer, l'autonomie sur piles est assez courte : 3 heures et le nombre de logiciels est pour l'instant limité.
De toute façon, la Lynx possède l'avantage d'être la première dans sa catégorie : elle peut séduire les joueurs impatients.

Prix indicatif : 1490 F
Prix moyen d'une cartouche : 250 F

GAUNTLET



Voici le premier logiciel utilisable avec le Link Up : vous savez, il s'agit de ce petit cordon qui permet de connecter plusieurs Lynx ensemble et donc de pouvoir relier jusqu'à 4 joueurs (pour Gauntlet). La première caractéristique de ce logiciel est la position de l'écran de jeu : la console doit être placée verticalement : joystick en haut et boutons de tir en bas. La présentation donne le ton avec des effets spéciaux : écran entier qui pivote, graphismes trés réussis et une météorite explosive. Le choix des personnages qui entrent en action est également bien réalisé : les personnages tournoient en s'agrandissant jusqu'au premier plan. Le jeu en lui même est classique : il s'agit de traverser tous les niveaux du jeu en ramassant le plus d'or possible et surtout en déjouant les pièges des différents monstres qui hantent les couloirs de ce chateau. Pour vous défendre, chaque personnage possède une arme et surtout une force et une rapidité variable. De plus des potions aux effets divers et des parchemins magiques sont éparpillés sur le sol. Autre élélment important : les clés qui vous permettront parfois d'atteindre le télétransporteur jusqu'au niveau suivant.



Edité par : Atari

NOTE 17/20

GATES OF ZENDOCON



Enfin un jeu d'arcade pur et dur. Gates contient les éléments d'un bon jeu : différents décors pour chaque tableau, ennemis nombreux, monstres de fin de tableau, armes supplémentaires et code d'accès.

Certes votre vaisseau est assez petit mais suffisamment costaud pour s'occuper des gros vilains qui lui veulent du mal. Ainsi lorsque vous entrerez en contact avec certains projectiles ou bien certains ennemis vous ne perdrez qu'une arme ou une protection jusqu'à ce que votre vaisseau soit totalement démuni. Certains tableaux sont en inversion vidéo pour simuler l'entrée dans un univers parallèle. D'autres sont parsemés d'espèces de vers géants qui se balancent. A chaque fin de niveau, un porte apparait : vous pouvez vous y engouffrer et ainsi changer de niveau. Mais vous pouvez aussi essayer d'éviter cette première porte et continuer avec des monstres plus hargneux mais cela vous permet aussi certaines fois de gagner des armes ou du temps en passant par une autre porte spatio-temporelle. Même une fois arrivé dans la base, on peut vous donner comme épreuve d'atterrir entre deux éclairs meurtriers. Le seul regret à formuler est la facilité de l'ensemble : avec le système des codes on arrive vite à la fin.

Edité par : Atari

NOTE 12/20

ELECTROCOP

Dans le genre science-fiction/aventure, Electrocop nous entraîne dans un complexe redoutable : celui du professeur Criminal Brain. Et pourquoi donc un super-flic comme vous doit se coltiner cette mission ?

Eh bien parce que la fille du Président a été enlevée et que votre devoir est alors évident : vous porter au secours de la jeune fille.

Pour compliquer un peu les choses, le complexe porte bien son nom puisqu'il s'agit d'un labyrinthe en 3D aux murs tapissés de composants électroniques. de plus le repaire du savant fou grouille de bestioles plus ou moins robotisées dont le but semble être de vous faire mal. Vos alliés dans cette lutte infernale : vos armes et les quelques terminaux informatiques.

Les armes peuvent être changées pour d'autres plus puissantes. Les portes ne s'ouvrent que si vous possédez le code secret.

Les terminaux possèdent plusieurs programmes qui peuvent vous aider : réparation des armes, de votre état et divers renseignements concernant vos ennemis. A noter aussi 3 petits jeux vidéos qui ne servent à rien sinon à vous délasser.



Graphiquement superbe, Electrocop est trop difficile à mon goût.

Edité par : Atari

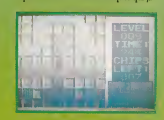
NOTE 13/20

CHIP'S CHALLENGE

Le petit héros de Chip's challenge ne se doutait pas de ce qui l'attendait lorsqu'il accepta le défi de la belle Mélinda. Il faut dire qu'il était prêt à tout pour entrer dans le club informatique très privé des Bitbusters. Maintenant qu'il était en situation, il se demandait si le jeu en valait la chandelle. Il était enfermé dans une espèce de labyrinthe avec des éléments étranges autour de lui. Heureusement, il commence par une série de leçons qui lui permettent de se familiariser avec son nouvel univers. Tout d'abord



les clés de couleur ouvrent bien sûr les portes de même couleur. Les sacs de sable peuvent constituer des gués pour traverser des cours d'eau, les patins à glace autorisent de meilleurs déplacements sur les surfaces glacées. Mais la mission principale de Chip est tout de même de récupérer les circuits électroniques qui ja-





lonnent son parcours et ainsi de pouvoir ouvrir la porte qui le conduira au niveau supérieur. Chip's challenge est réellement passionnant : le nombre d'options et les véritables casse-têtes qui sont proposés en font un des meilleurs jeux pour le moment sur la Lynx.

Edité par : Atari

NOTE 17/20



CALIFORNIA GAMES



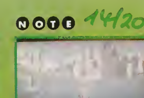


C'est le jeu qui est livré avec la Lynx. Comme il comporte plusieurs épreuves, certains distributeurs n'hésitent pas à déclarer : «une Lynx plus 4 jeux». Enfin revenons à nos cartouches. Les 4 épreuves déjà citées sont : le skate-board, le surf, la balle et le BMX. La première épreuve se déroule dans un demi-tube de béton dans lequel vous devez prendre de l'élan pour effectuer des figures sur votre skate. Le surf est certainement l'épreuve la plus réussie graphiquement : la vague qui déferle est superbe. Là aussi, vous devez effectuer des figures sur la crête de la vague sans tomber et sans vous faire rattraper par la déferlante. Les figures les plus spectaculaires rapportent évidemment le plus de points. La balle au pied est plus facile : il s'agit de maintenir une balle sur le bout du pied et de la lancer pour la rattraper sur la tête, sur l'autre pied et en plus en effectuant des figures. Le BMX se déroule sur une piste de cross. Vous êtes bien sûr aux commandes d'un vélo tout-terrain et vous devez parcourir le circuit en évitant tous les obstacles. California Games est d'un intérêt inégal : l'épreuve de surfing est la plus intéressante mais après tout ce jeu est livré avec la machine , alors...

Edité par : Atari

NOTE 14/20





BLUE LIGHTNING

A STAR



Ceci n'est pas un simulateur de vol et à mon avis ce n'est pas plus mal : le tableau de bord de l'avion ne tiendrait pas sur l'écran de la Lynx. En fait c'est plutôt Afterburner qui a inspiré Blue Lightning. Il s'agit de remplir plusieurs missions à bord d'un chasseur à réaction dont les armes principales se composent d'un canon et d'une batterie de missiles. Ces derniers étant auto-guidés, sont évidemment les plus efficaces mais ils sont aussi limités en quantité. La première mission est classique : il s'agit d'une attaque aérienne en règle. Mais ensuite pour ne pas trop vous lasser, les autres épreuves se dérouleront parfois au niveau du sol : destruction d'un convoi ennemi ou vol entre les formations montagneuses. c'est à ce moment que le jeu prend toute sa dimension car le décor est très bien géré : les zoom sur le sol sont exécutés à une grande vitesse et l'impression de frôler le décor est très réaliste. On se prend donc



facilement au jeu, d'autant que les missions sont variées et le jeu est rendu un peu plus facile par l'accession aux différents niveaux par des codes.

Edité par : Atari





Nouveau ! les mêmes en noir

Mini cassettes	Vidéo VHS (L)	Compact Disc	C D Multi
Réf: 310 . 620 . 7	Réf: 310 . 623 . 8	réf: 310 . 621 . 4	Réf: 310 . 622 . 1
80 F + port	130 F+ port	105 F + port	159 F + port

Port + 25 F par article
port + 40 F par article pour l'étranger

Voir bon de commande page 50



Vente exclusivement par correspondance. Materiel teste et installe. Garanti un an pieces et Main d'oeuvre.
PRIX VALABLES JUSQU'AU 30 09 90

ATARI

	T.T.C.
520 STE	3490
520 STE COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE COULEUR	6490
1040 STE MONO *	4990
STACY HD20 1Mo RAM	12900
MEGAPAGE MEGAST1 *	5990
PORTFOLIO *	1990
INTERFACE PARALLELE PORTFOLIO	500
BEE CARD 32Ko PORTFOLIO	500

Nombreux jeux + 10 disquettes vierges par tranche d'achat de 1500 frs
* PROMOTION dans la limite des stocks

AMSTRAD

	TTC
PC1512 SD Monochrome	4490
PC1512 SD Couleur	5490
FILE CARD 30 Mo (installee sur PC 1512)	3000
PC 2086 SD 12 MD VGA Monochrome	5990
PC 2086 SD 14 HRCD VGA Couleur	8190
PC 2086 HD 30 12 MD VGA Monochrome	8590
PC 2086 HD 30 12 HRCD VGA Couleur	9990
PC 2086 HD 30 14 HRCD VGA Couleur	10990
PC 2286 HD 40 12 MD VGA Monochrome	9990
PC 2286 HD 40 12 HRCD VGA Couleur	11490
PC 2286 HD 40 14 HRCD VGA Couleur	12490

- Les PC 1512 sont livres avec MS-DOS Souris GLM Basic 2 et Integrale PC
- Les PC 2000 sont livres avec MS-DOS Souris WINDOWS GW-Basic et WORKS

EPSON

		T.T.C.
PSE-30	8086 10 Mhz, 640 Ko,1 lect.3"1/2 720 Ko,HD 20 Mo clavier 102 t., MS-DOS 3 3	
	avec écran Monochrome CGA	12790
	avec ecran Couleur CGA	15590
PC AX-2-E	80286 12Mhz, 1 Mo, 1 lect.3"1/2 1,44Mo,HD 20Mo clavier 102 t., MS-DOS 4 01	
	- avec ecran Monochrome VGA	17660
	- avec ecran Couleur VGA	20500
LX 800	9 aiguilles, 80 col., 180 cps	2290
LQ 500	24 aiguilles, 80 col., 180 cps	3490
Câble parallele		100

COMMODORE AMIGA

	T.T.C.
AMIGA 500	3320
AMIGA 500 + EXT 512Ko	3990
AMIGA 500 COULEUR	5570
AMIGA 500 STARTER KIT	3690
AMIGA 500 STARTER KIT COULEUR	5940
AMIGA 2000	7590
AMIGA 2000 COULEUR	9490
EXT 8Mo peuplee 2Mo A2000	3590
EXT 512Ko+horloge A500	790
LECTEUR EXT A500 A2000	990
CABLE PERITEL A500 A2000	100
DISQUES DURS - EXTENSIONS - DIVERS NOUS CONSULTER	☎

COMMODORE

		T.T.C
PC 10-III	8088, 640 Ko, 2 lect.5"1/4 360 Ko clavier 102 t., MS-DOS 3.03, GW-BASIC	
	- avec ecran Couleur 14" CGA	7290
	- avec écran Monochrome 14" VGA	7290
	- avec ecran Couleur 14" VGA	9990
PC 20-III	8088, 640 Ko, 1 lect.5"1/4 360 Ko, HD 20 Mo clavier 102 t., MS-DOS 3.03, GW BASIC	
	- avec écran Couleur 14" CGA	9290
	- avec ecran Monochrome 14" VGA	9290
	- avec ecran Couleur 14" VGA	11990
PC 30-III-20	80286, 12 Mhz, 640 Ko, 1 lect.3"1/2 1,44 Mo, HD 20 Mo clavier 102 t., MS-DOS 4.01, GW-BASIC, souris	
	- avec ecran Monochrome 14" AMBRE	10590
	- avec ecran Couleur 14" EGA	13290
	- avec ecran Couleur 14" VGA	14190
PC 40-III-40	80286 12 Mhz, 1 Mo,1 lect.5"1/4 1,2 Mo, HD 40 Mo (19ms) clavier 102 t., MS-DOS 4 01, GW-BASIC, souris	
	- avec ecran Monochrome 14" VGA	14190
	- avec ecran Couleur 14" VGA	16790
	- avec ecran 14" Multisync.	17690
AUTRES CONFIGURATIONS NOUS CONSULTER		☎

CADEAU :
- 3 Mois d'abonnement à AMSTAR (AMSTRAD)
- ou PC COMPATIBLE
(a preciser sur le Bon de Commande)

BON DE COMMANDE

A retourner date et signé a : TOP MICRO - B.P. 88 - 35170 BRUZ Tel : 99 30 87 70

Qte	Materiel	Montant
	Frais de Port si TOTAL < 8000 Frs	120 Frs
	TOTAL TTC	

NOM : ____
PRENOM ____
ADRESSE : ____
____
Code Postal ____ VILLE . ____
TEL

Je joins mon réglement par
☐ Cheque
☐ CB
☐ Mandat

a
le / /

Precisez l'abonnement
☐ AMSTAR
☐ PC COMPATIBLE

CARTE BANCAIRE NUMERO
DATE D'EXPIRATION

Signature

CATALOGUE DIVERS. L'équipe de la Rédaction a effectué pour vous une sélection de produits. Vous pouvez obtenir plus de détails sur les produits soit par téléphone, soit par le 36 15 MHZ en posant votre question par le même serveur, à compter du 15 septembre dans la rubrique catalogue.

BIBLIOTHEQUE

•PROGRAMMES UTILISATIRES POUR AMSTRAD
M Archambault Réf 110F
•L'UNIVERS DU PCW de P Léon
Réf SRCE 119F
La disquette 150F
•CPC COMPILATION 1 à 4
Réf SRCE 80F
•COMPILATION CPC 5 à 8
Réf SRC 80F
•COMMUNIQUEZ AVEC VOTRE AMSTRAD
D Bonomo & E Dutertre Réf SRCE
Disquette du livre 250F

LOGICIELS EDUCATIFS

•MULTICOURS 6ème
Français, Sciences naturelles,Géographie
Réf GUS57064 245F
•MULTICOURS 3ème
Idem précédent Réf GU557124 245F
•MULTICOURS 4ème
Idem précédent Réf GU557104 245F
•MULTICOURS 5ème
Idem précédent Réf GU557084 245F

La série des multicours comprend un choix de 3 éducatifs plus un jeu.

•RODY ET MASTICO
Logiciel d'éveil de 4 à 7 ans
Réf GEN5010CPC 199F

•HAMSTER EN FOLIE
A partir de 10 ans Simulation économique et humoristique d'un élevage
Réf GEN5007CPC 225F
•LES 4 SAISONS DE L'ECRIT
Français, expression écrite, vocabulaire et lecture.
Pour CE/CM de 7 à 11 ans
Réf GEN5005CPC 225F
Pour 6°/3° de 11 à 15 ans
Réf GEN5006CPC 225F

•DESTINATION MATHS

Réalisation exceptionnelle décors futuristes, animation et musique

Pour CE1/CE2 Réf GEN5001CPC 199F
Pour CM1/CM2 Réf GEN5002CPC 199F
Pour 6°/5° Réf GEN5003CPC 199F

Pour les moins de 6 ans

•COMPTE LES NOUNOURS
Jeux divers plus écriture
Ref UBI001CPC6128 DISK 149F
Ref UBI011CPC6128K7 129F

Pour les 6 à 8 ans

LE TRAIN DES NOMBRES et de nombreux jeux d'éveil
Réf UBI002CPC Disk 149F
Réf UBI012CPCK7 129F

•DECLIC LECTURE niveau CP
Réf MC80CPC 200F
•SCIENCES PRIMAIRES: L'homme
Réf MC98CPC 200F
•ANGLAIS 43 niveau 4 et 5èRéf MC94CPC 200F
•LANGUES niveau primaire et débutant
ANGLAIS Réf MC99CPC 200F
ITALIEN Réf MC96CPC 200F
ESPAGNOL Réf MC95CPC 200F
ALLEMAND Réf MC97CPC 200F

LOGICIELS NIVEAU PRIMAIRE ET MATERNELLE

Pour ces logiciels éducatifs demandez nous notre catalogue.

NIVEAU SECONDAIRE

•GRAMMAIRE 6&5è
Réf MC17CPCDISK 200F
•MATHS ALGEBRE 6è
Réf MC03CPCdisk 200F
Réf MC201 CPC K7 170F
•MATHS NIVEAU 5è Nouveau programme
Réf MC21CPC disk 200F
Réf MC202 CPC K7 170F
•MATHS ALGEBRE pour 5&4è
Réf MC04CPC 200F
•MATHS ALGEBRE classe 3è
Réf MC05CPC disk 200F
•EQUATION ALGEBRE 3è et 2NDE
Réf MC06 CPC disk 200F
Réf MC205CPCK7 170F
•MATHS second cycle niveau seconde à terminale
Réf MC07CPC disk 250F
Réf MC206 CPC K7 200F
•MATHS second cycle Algebre pour les classes de seconde à terminale
Réf MC08CPC disk 200F
Réf MC207CPCK7 170F
•GEOMETRIE PLANE et ESPACE SOLIDE 4è à terminale
Réf MC09disk 200F
•EXAMENS TOUS NIVEAUX
Réf MC14 CPC 200F

POUR REUSSIR EN FRANCAIS ET EN MATHEMATIQUE

8 PROGRAMMES : 2000 QUESTIONS ET 50 EXERCICES

•ORTHOGRAPHE CE sur 6128
Réf L4401CPC 200F
•ORTHOGRAPHE CM pour 6128
Réf L4402CPC 200F
•ORTHOGRAPHE 6&5è pour 6128
Réf L4403CPC 200F
•ORTHOGRAPHE 4&3è pour 6128
Réf L4407CPC 200F
•VOCABULAIRE CM pour 6128
Réf L4404CPC 200F
•CONJUGAISON pour 6128
Réf L4406CPC 200F
•LES 4 OPERATIONS pour 6128
Réf L4405CPC 200F
•MATHEMATIQUES CM pour 6128
Réf L4400CPC 200F

La nouvelle sélection pour la rentrée

GESTION DOMESTIQUE

Logiciel à la fois performant et simple d'utilisation, il est destiné à la tenue des comptes personnels ou semi-professionnels.

REF : DISK LOG001
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 200F

GESTION DE FICHES

Création et gestion de fichiers divers, sélection sur tout l'ensemble de rubriques, formats d'éditions paramétrable...

REF : DISK LOG004
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 200 F

BOURSE

Logiciel d'aide à la gestion d'un porteteuille boursier.

REF : DISK LOG002
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 250 F

L'INTEGRE 1

Les 5 applications utiles pour la maison réunis en un seul programme.

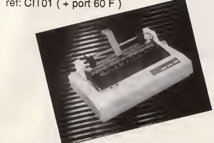
REF : DISK LOG 003
Amstrad CPC 464/664/6128
PRIX 290 F

OFFRE LIMITEE *jusqu'au 1er OCTOBRE*

La rédaction a sélectionné pour vous .

Imprimante CITIZEN 120 D +

+ de 600 000 vendues en Europe
dont 140 000 en France
Prix Am'Star :1350 Francs
réf: CIT01 (+ port 60 F)



Disquettes 3" Amsoft

Groupez vos achats
Prix Am'star
par 10 = 240 F
Par 100 = 2200 F
(+ port et emballage)
Ne prenez pas de risques avec vos disquettes ! Utilisez de la qualité.
réf : AMS01

Am'Star a sélectionné pour vous ces Joysticks.

Le SPEEDKING standard.

Prix Am'Star 104 F + port
réf : JOY 01



NAVIGATOR standard

Prix Am'Star 139 F + port
réf : JOY02

Les QUICK SHOT

Nos préférés

Prix Am'Star 122 F+ port
réf : QS129

Prix Am'Star 259 F + port
réf : QS128

Une GARANTIE Am'Star .

1 Tirage au sort chaque mois 50 % de votre commande remboursée.
(Tirage ne concernant que les clients particuliers.)

Voir bon de commande page 50

BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.				
ANCIENS Nos AMSTAR & CPC				
N° 26 – 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34	**25 F** *(unité)*		**Franco**	
35 – 36 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45 – 46 – 47 – 48	**26 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR & CPC				
N° 20 – 21 – 22 – 23 – 24 – 25 – 26 – 27 – 28 – 29 – 30 — Abonné	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
(une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC) — Non abonné	**140 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos AMSTAR				
N° 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11	**15 F** *(unité)*		**Franco**	
12 – 13 – 14 – 15	**18 F** *(unité)*		**Franco**	
16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21	**20 F** *(unité)*		**Franco**	
22 – 23 – 24 – 25	**22 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES AMSTAR				
N° 1 (du n° 1 au 8 inclus) – N° 2 (du n° 9 au 16 inclus) N° 3 (du n° 17 au 25 inclus)	**110 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos CPC				
N° 11 – 13 – 16 – 18 – 23 – 24 – 25 – 26 27 – 28 – 29 – 30 – 31 – 32 – 33 – 34 – 36 – 37	**25 F** *(unité)*		**Franco**	
ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC				
N° 4 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16	**15 F** *(unité)*		**Franco**	
N° 17 – 18 – 19 – 20 – 21 – 22 – 23	**17 F** *(unité)*		**Franco**	
DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC				
N° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 – 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC)	Abonné : **110 F** *(unité)*		**Franco**	
HS1 – HS2 – HS3 – HS4 – HS5 – HS6 – HS7 – HS8 – HS9 – HS10 – HS11 HS12 – HS13 – HS14 – HS15 – HS16 – HS17 – HS18 – HS19 – HS20 – HS21 – HS22 – HS23	Non abonné **140 F** *(unité)*		**Franco**	
ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)	**600 F**		**Franco**	
DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC	**60 F**		**5 F**	
Câble pour téléchargement	**89 F**		**5 F**	

LOGICIELS EDUCATIFS – LIVRES – DIVERS

DESIGNATION	REFERENCE	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres					

Pour tout envoi par avion : pour DOM-TOM et étranger supplément forfaitaire de 10 % par article

❑ **Facultatif : recommandé + 10 F par commande** — **10 F**

MONTANT GLOBAL

Je joins mon règlement : ❑ **chèque bancaire** ❑ **chèque postal** ❑ **mandat**

AMSTAR 49

PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE

Date d'expiration *Signature*

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Date **Signature**

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______

Code Postal : ______ Ville : ______

ECRIRE EN MAJUSCULES

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agrafer les chèques, et de ne rien inscrire au dos

Commande La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précisions est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société sur les articles disponibles uniquement.
Les prix : Les prix indiqués sont valables du jour de la parution du catalogue jusqu'au mois suivant ou au jour de parution du nouveau catalogue sauf erreur dans le libellé de nos tarifs au moment de la fabrication du catalogue et de variation de prix importants des fournisseurs.
Livraison : La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ. SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.
Transport : La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute détérioration doit être signalée.
Réclamation : Toute réclamation doit intervenir dans les dix jours suivants la réception des marchandises.



Karateka™

Action/Stratégie

Edité par :
BRODERBUND
Prix indicatif :
K7, 149 F
DK, 199 F
Egalement disponible sur :
PC et Compatibles

Les années passées quelque part au cœur de l'Asie, loin de votre province natale à étudier toutes les subtilités du karaté, ont fait de vous non seulement l'as de cette discipline orientale tant convoitée, mais elles vous ont aussi doté de ces qualités essentielles et si caractéristiques : le calme et la maîtrise de soi.

Seulement, sous votre armure apparente, brûle d'un feu continu votre amour pour la belle Mariko et quand vous apprenez à votre retour qu'un seigneur ennemi a enlevé votre fiancée, alors là votre sang ne fait plus qu'un tour.
Mettant votre savoir du combat au service de votre cœur (en antithèse complète de tout ce qu'on vous a enseigné), vous jurez de lutter jusqu'à la mort.



Mais sur le chemin qui mène à votre douce, vous rencontrerez par myriades les acolytes du méchant seigneur qui tels d'irascibles cabots vous pousseront à chaque instant au combat.
Avouez que cette captivité se présente presque comme une aubaine : elle va vous permettre de prouver votre parfaite maîtrise du karaté et d'exhiber toutes sortes de surprenantes prises.
La position de combat effectuée, c'est avec une agilité déconcertante que vous enchaînez les coups de pied en haut, en bas, auxquels vous ajoutez les coups de poing, créant ainsi une symbiose dévastatrice.

Avec un style pareil, ne doutez pas que vous gagnerez l'admiration éternelle de votre bien-aimée !

Notre avis :

Karateka se place dans la pure tradition des logiciels de karaté et souffre en conséquence d'être un peu quelconque. Notons tout de même que l'on bénéficie d'une rapidité tout à fait acceptable, qualificatif valable aussi pour les graphismes, et que l'animation n'est pas saccadée. La difficulté, moyenne, n'aura pas pour effet de rebuter les non initiés.

NOTE 12/20



La secte noire



Période obscure de par les guerres et les combats qui l'ébranlait, le moyen-âge fut aussi le creuset d'innombrables mythes, légendes, et récits effrayants, mais aussi excitants, qui malgré l'usure du temps sont montés jusqu'à nous. Aussi, à l'occasion d'une veillée, m'a-t-on rapporté l'histoire incroyable d'un petit village du Périgord, théâtre alors des agissements de la mystérieuse secte noire. Issegeac vivait sous la protection de son grimoire qui lui assurait le calme et la paix. Mais par une nuit sombre, le patriarche du village fut sauvagement assassiné, et le grimoire dérobé. A partir de ce jour, la malédiction s'abattit sur le village. Seule issue : elle vint de l'un de vos ancêtres qui pour le salut du village, se mit en quête du grimoire sacré. Afin de revivre son épopée, à vous de percer le mystère et de vous confronter aussi aux membres de la terrible secte qui ont monté tout ce complot. Mais comment pénétrer dans leur repère ? A vous de parcourir toute la campagne et de relever tous les indices qui s'y cachent, en surmontant surtout votre peur, car il faut bien avouer que les calvaires, cimetières et chapelles seront vos nouveaux lieux de fréquentation. N'oubliez pas que le temps passe, que la nuit tombe vite et qu'il ne faut négliger aucune éventualité car les membres de la secte ont vraiment une imagination délirante.

Edité par : LANKHOR – Prix indicatif : DK, 179 F

Notre avis :

Lankhor signe ici un logiciel bien conçu avec des graphismes soignés, una histoire captivante et un scénario bien ficelé. On apprécie aussi la touche aide qui est accessible à chaqua écran. A remarquar cependant que la secte noire rentre dans la lignée des grands classiques et n'apporte rian vraiment de nouveau. Sachez que l'analyseur syntaxique exige beaucoup de rigueur et exècre les fautes d'orthographa . Un conseil : révisez bien tous vos impératifs !

NOTE **13/20**







MARIAGE D'INTÉRÊT !





"COMMENT EXPLOITER TOUTES LES RESSOURCES ET AUGMENTER LES PERFORMANCES DE VOTRE AMSTRAD CPC 464, 664 ET 6128"

Visitez les coulisses de votre Amstrad CPC !

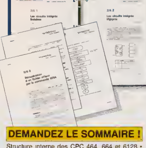
Fascinant ! Votre guide WEKA en main, vous plongez au cœur de votre Amstrad : structure interne, unité centrale, périphériques, cartes mères et moniteur... Pas un détail ne vous échappe ! Au fil des deux tomes de cette "Bible" du CPC, vous apprenez à maîtriser le CP/M et le CP/M+, et vous réussissez votre entrée dans l'univers AMSDOS !

Passez maître dans l'art de la programmation !

Passionnant ! Accompagné par cette encyclopédie unique, vous concevez rapidement vos propres applications en BASIC, Assembleur, LOGO, Turbo Pascal... Guidé par ce véritable "expert ès-AMSTRAD", vous exploitez les fabuleuses applications de Multiplan et DBase !

Devenez expert en jeux et graphisme !

Géant ! Référence absolue en matière d'Amstrad CPC, ce guide précieux vous livre tous les programmes, les applications et les utilitaires qui vous permettent de concevoir et de réaliser des graphismes haute résolution toujours plus délirants, et des jeux évolués toujours plus captivants !



DEMANDEZ LE SOMMAIRE !

Structure interne des CPC 464, 664 et 6128 • L'interface parallèle PIO 8255 A • Le circuit sonore AY3-8912 • AMSDOS • Le Firmware • CP/M 2.2 et CP/M + • Drives, moniteurs, imprimantes... • Souris pour le CPC • Bit et octet • Assembleur • Les modes d'adressage • Assembleur opérationnel en Basic • Cours de LOGO • Turbo Pascal • Graphiques avec le CPC • Graphiques animés • Commande du synthétiseur de sons • Programmation de jeux • Mathématiques • DBase II - Multiplan • Applications domestiques

Et des centaines d'autres sujets tout aussi passionnants !

Entrez dans le secret des "pros" !

Etonnant ! Page après page, nos experts vous révèlent tous les "trucs" et les astuces qui vous font gagner du temps... et de l'argent ! Et grâce aux fiches-contact, vous pouvez à tout moment engager le dialogue avec nos auteurs ! Epaulé par des spécialistes, vous optimisez votre environnement à 100% !

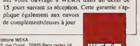
Evoluez à la vitesse de l'actualité !

Epatant ! Pour mieux vous permettre de profiter avant les autres des dernières nouveautés de l'univers Amstrad, WEKA vous propose tous les deux mois des compléments/mises à jour d'environ 150 pages à insérer dans votre guide. Avec eux, vous prenez une longueur d'avance sur l'innovation !

LA GARANTIE WEKA

"Satisfait ou remboursé"

Une garantie qui vous permet d'exiger le remboursement de votre guide WEKA s'il ne vous satisfait pas pleinement. Il vous suffit pour cela de retourner votre ouvrage à WEKA dans un délai de 15 jours suivant sa réception. Cette garantie s'applique également aux envois de compléments/mises à jour.



Éditions WEKA
82, rue Curial - 75935 Paris cedex 19
Tél. (1) 40 37 01 00

VOTRE CADEAU

UNE SUPERBE MONTRE A CRISTAUX LIQUIDES
(offre valable jusqu'au 30.11.90)

BON DE COMMANDE

à retourner, avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée à Éditions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris Cedex 19

❑ **Oui**, envoyez-moi avec mon cadeau gratuit la montre à cristaux liquides votre ouvrage **"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre Amstrad CPC 464, 664 et 6128"** (Réf. 9400).
2 vol. 21 x 29,7 cm, 1 220 pages, au prix de 450 F + 30 F de port et emballage soit **480 F TTC**
❑ Envoi par avion : **+ 110 F**

Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA.

Cet ouvrage est complété et mis à jour en principe tous les 2 mois. J'accepte donc de recevoir des compléments/mises à jour au prix de 240 F TTC. Je peux interrompre ce service sur simple demande en vous renvoyant tout complément dans les 15 jours suivant la livraison.

Nom: .... Prénom: ....
Adresse: ....
.... C.P. ....
Ville: ....
Date: ....
Signature
(des parents ou tuteurs pour les mineurs)

ACPC 553607



Dites-moi, j'ai une petite proposition à vous faire : avec les chaudes journées qui nous ont submergés, que diriez-vous d'un peu de sang frais à la fin de la journée ? Vous êtes d'accord ? Alors, c'est parti ; vous revêtez votre cape de Comte Dracula et vous partez dans une avide recherche de victimes sachant quand même que ce n'est pas le principal but poursuivi. En effet, vous cherchez en plus à réunir 5 médaillons qui doivent vous permettre de devenir le maître du monde...

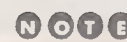
Seulement, bien sûr, le professeur Van Hesling, a été mis au courant de vos projets et il a alerté toute la population ; résultat : vous allez être sans cesse pourchassé et tous les moyens dont vous disposez ne vont pas être superflus. Par exemple, vous pouvez vous changer en loup-garou qui est le personnage le plus fort et le plus résistant ; c'est également sous cette forme que vous pourrez sauter au-dessus de certains trous. Par ailleurs, vous pouvez prendre l'apparence d'une chauve-souris qui pourra survoler les obstacles. Enfin, sous votre apparence normale, vous pourrez vous refaire une petite santé en prenant vos rencontres à la gorge... Et ces dernières vont être nombreuses ! Suivant le niveau où vous vous trouvez, vous aurez des sorcières indestructibles, des femmes portant crucifix, des prêtres lançant de l'eau bénite, des vautours indestructibles, des policiers ou des bûcherons.

Pour être autorisé à quitter un niveau, il faudra récupérer obligatoirement 5 clés et 3 parchemins avant de franchir une porte magique. Quant aux médaillons, il vous sera possible d'en ramasser un tous les 5 niveaux, autant dire que vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

Edité par : UBI SOFT
Prix indicatif : Non communiqué
Egalement disponible sur : Atari ST, Amiga, PC et Compatibles, Spectrum, C64

Notre avis :

Night Hunter est un jeu possédant des graphismes et une animation de bonne qualité. De plus, la jouabilité est telle que chacun peut jouer avec ce logiciel sans être un as du joystick. Seul petit problème : il n'est pas toujours évident de trouver la diagonale pour la transformation surtout lorsqu'il faut faire très vite.







TURRICAN

Arcade





Après avoir cru pendant des lunes et des lunes que Morgul était bien mort et que la population allait enfin pouvoir vivre en toute quiétude, voici que la peur s'installe à nouveau... Mais qui est donc Morgul pour qu'il parvienne à inspirer tant de crainte et à semer la zizanie dans toute la population ? Il s'agit en fait d'un monstre à 3 têtes qui, autrefois, faisait régner une ambiance de cauchemar chez le genre humain.
Mais, heureusement, vous avez la chance de passer par là au bon moment ! Comme la peur est un mot que vous ne connaissez pas plus que la superstition, ce n'est pas un petit monstre de 4 sous à 3 têtes qui va vous poser un problème. Aussi, vous acceptez d'être équipé par vos congénères d'un armement et d'un équipement à la pointe de la technique et vous plongez sans plus attendre dans le premier niveau des combats.
Dès le début, une première évidence apparaît : pour espérer s'en sortir,il va falloir vous montrer très précis et très rapide. En effet, non seulement les ennemis sont nombreux et de différentes sortes mais, en plus, vous avez plusieurs types d'armes à votre disposition. Il va donc falloir réagir rapidement pour utiliser l'arme adéquate en jonglant avec toutes les commandes disponibles. De plus, vous avez la possibilité de récupérer des diamants d'une part, mais également des bonus afin d'augmenter votre capacité de tir. Malgré les nombreuses armes dont vous disposez, vous vous rendrez vite compte qu'il y en a quelques unes comme les lignes d'énergie ou l'éclair que vous utiliserez plus souvent que les autres. Parmi les possibilités de défense que vous avez, il y en a une qui est aussi très efficace mais que vous devez utiliser de manière très économique puisque vous n'en avez que trois par vie ; c'est la transformation en toupie qui vous rend invulnérable et fait un ménage impressionnant sur votre passage.
En plus des ennemis qui vous assaillent sans cesse, il y a un autre problème : trouver la sortie de chaque niveau. En effet, il n'y a pas de panneau indicateur et vous pouvez vous retrouver bloqué dans une voie sans issue. Alors, non seulement il faut faire demi-tour mais, en plus, c'est autant de secondes de perdues et vous risquez alors de recommencer au début du niveau pour dépassement du temps imparti. Quoiqu'il en soit, vous avez 5 mondes à traverser sachant que 3 d'entre eux sont composés de 3 niveaux et que les 2 autres ont 2 niveaux... Soit 13 longs niveaux éprouvants et difficiles ! Heureusement, Rainbow Arts a pensé à tout ! Il existe une option vous permettant de continuer et d'éviter ainsi de repartir systématiquement du début, ce qui risquerait d'être très fréquent.

***Edité par** : RAINBOW ARTS*
***Prix indicatif** : K7, 99 F*
DK, 149 F
***Egalement disponible sur** : Amiga, C64, Spectrum.*


Notre avis :
En ce qui concerne la jouabilité et la complexité du jeu, vous serez séduit sans problème et les après-midi d'automne pluvieuses passeront ainsi à vitesse grand «V». Les graphismes sont eux aussi de bonne qualité quoiqu'à certains niveaux, ce soit tellement fourni et coloré que cela en devient fouillis.
NOTE 15/20

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780

Extensions de mémoires DK TRONICS (Manuel français) en stock. Nous téléphoner.

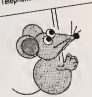
LE HACKER (version professionnelle) pour CPC 464/664/6128

Encore une interface miracle de DUCHET Computers !

La version 4.0 du HACKER a été acclamée par la presse informatique des deux côtés de la Manche ! Consultez les bancs d'essai élogieux des magazines français AMSTAR-CPC et AMSTRAD CENT POUR CENT !
Maintenant la version 7.0 professionnelle en FRANÇAIS est disponible !
Pour ceux qui n'ont pas eu l'occasion de lire les fantastiques bancs d'essai, décrivons rapidement le HACKER :
Le HACKER est une interface qui se branche en 2 secondes à l'arrière d'un CPC. Elle est dotée d'un interrupteur de validation/invalidation ainsi que d'un bouton "magique". En appuyant sur le bouton, vous interrompez les programmes à tout moment. Plusieurs dizaines de commandes sont alors à votre disposition pour "manipuler" le programme interrompu !
Vous travaillez directement en mémoire où vous examinez, modifiez, désassemblez, éditez, copiez, découpez, imprimez les programmes !
Le loader d'un programme vous intrigue ? Appuyez sur le bouton durant le chargement et inspectez-le !
Vous trichez dans les jeux ? Rajoutez des vies, modifiez la table des scores avec les PEEK et POKE du HACKER !
Un logiciel hors de prix et plombé à mort n'est pas assez performant selon votre goût ? Un coup de HACKER et vous lui donnez la performance désirée !
Etes-vous un programmeur sérieux ? **La version professionnelle 7.0 du HACKER comprend un ASSEMBLEUR intégré !**
L'assembleur de la version 7.0 permet d'assembler directement et immédiatement en mémoire ! Toute erreur est immédiatement détectée !
Tous les codes standard ZILOG Z80 sont supportés.
L'interface "Le HACKER" version 7.0 est le résultat de deux ans de travail et recherches par un team de super programmeurs franco-britanniques.
Le système opérationnel du HACKER est **en français** et réside entièrement à l'intérieur de l'interface. Le HACKER comprend aussi un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
Un large manuel détaillé et explicatif **en français** accompagne le HACKER 7.0.
Il est évident que pour utiliser correctement le HACKER, il faut posséder certaines connaissances informatiques et savoir différencier un Z80 d'un camembert !
Dans le cas d'un CPC 6128, spécifiez si le bus d'extension de l'ordinateur est mâle ou femelle SVP.

L'interface "LE HACKER"
professionnel 7.0 ne vaut que ______ **495,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

D'autres périphériques ! Nous distribuons les versions françaises des produits ROMBO : Digitaliseurs (on dit aussi numériseurs), cartes d'extension ROM... Téléphonez-nous !



FAITES CROIRE A VOTRE CPC 464 QU'IL EST UN CPC 6128 !

Vous possédez un CPC 464 avec lecteur DD1 et rêvez d'un CPC 6128. Plus la peine de jeter le 464 dans la poubelle du voisin et de dépenser une fortune ! Il vous suffit de vous procurer la **CARTE FO.DOS**
Encore une interface miracle de DUCHET Computers !
La Carte FO.DOS se branche en deux secondes à l'arrière du CPC 464 !
Aucune soudure ni connaissance en quoi que ce soit ne sont requises !
Vous pressez un interrupteur et votre 464 fonctionne en mode 6128 avec toutes les commandes du 6128 à votre disposition. Finie la hantise d'avoir à définir les variables. Finies les frustrations des programmes qui ne "tournent" qu'avec les CPC 6128 ! Si vous avez certains programmes qui ne fonctionnent qu'avec un CPC 464, pas de problème, poussez l'interrupteur dans l'autre sens, et vous retournez en mode 464 !
La Carte FO.DOS offre tous les avantages des 464 et 6128 sans aucun de leurs inconvénients !
Pour les programmes énormes et gourmands en mémoire, rajoutez une extension mémoire DK TRONICS de 64K ou 256K et le bon vieux CPC 464 deviendra une machine professionnelle avec 128K ou même 320K de mémoire !
La Carte FO-DOS comporte un port d'extension pour relier d'autres périphériques.
La carte FO-DOS est accompagnée d'une notice explicative **en français.**

La CARTE FO.DOS ne vaut que ______ **420,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

Le Hacker FO.DOS sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. international + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMÉDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP La Poste en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas la carte).

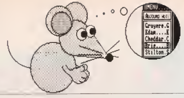


Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone, EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - Tél. + 44 291 625 780



EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 À DES PRIX PLANCHER !

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques* Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc. qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464+DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANTASTIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer facilement vos mises en page
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables
Créez facilement vos documents, fontes, dessins, icônes, etc
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inversé, "tête en bas", etc.
Compatible avec SOURIS Siren (et AMX), manettes ou clavier et avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128
(ou 464+DD1/664 avec 128K) ne vaut que **250,00 FF** port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)

BIG FLASHER

Plus de 200 Koctets de RSX et progiciels utilitaires en français, extrêmement simples à utiliser !

Plus de 130 options d'exploration, edition, recherche, création, manipulation, information, compactage, formatage, archivage, copie, gestion d'imprimante, création de posters de 8 pages, programmation de touches, calculations, copies d'écrans, double PEEK, double POKE, tri de données, traceur, gestion de couleurs, input, call, analyses, etc

Toutes les RSX peuvent être incorporees dans des programmes personnels. La plupart des options comportent un envoi facultatif sur imprimante
Compatible clavier, manette et souris AMX

Enorme manuel en français, bourre d'exemples

BIG FLASHER (DISC 3") en français pour CPC 464/664/6128 ne vaut que **200,00 FF** port compris
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)

TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

NEMESIS EXPRESS 3

Le progiciel de transfert universel

Heureux proprietaire d'un lecteur de disquettes, avez-vous un ou deux problèmes à trouver un logiciel de transfert extraordinaire pour archiver votre collection de cassettes sur des disquettes ?
Ne vous tapez plus la tête contre les murs ! D'abord ça fait mal, et puis ça peut réveiller les voisins ! Procurez-vous **NEMESIS EXPRESS 3...**
NEMESIS EXPRESS 3 comprend 130 programmes utilitaires sur les deux faces d'une disquette !
NEMESIS EXPRESS 3 possède un "renifleur" automatique qui vous indiquera la meilleure façon de transférer vos cassettes
NEMESIS EXPRESS 3 est le plus puissant logiciel de transfert K7/DISC en Grande-Bretagne.
NEMESIS EXPRESS 3 est universel Il transfère les cassettes nouvelles, récentes ou même anciennes !
NEMESIS EXPRESS 3 détecte le compteur de vies des jeux pour modifications
NEMESIS EXPRESS 3 pour 464/664/6128 est en français. Il est accompagné d'un manuel complet et extrêmement détaillé en français.

NEMESIS EXPRESS 3 (Disc 3") en français ne vaut que . . . **200,00 FF** port compris
(Envoi avion hors Europe + 20 FF S.V.P.)
Rajoutez 30 FF et nous joindrons les détails de transfert de 1400 cassettes avec NEMESIS EXPRESS 3.

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS. Ils ne sont pas en vente dans les magasins

Envoyez vite votre commande (en français) à :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 - 291 625 780**
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le monde entier

REGLEMENT A L'ORDRE DE "DUCHET COMPUTERS" par : • Mandat Poste International en Francs • Chèque personnel français bancaire ou CCP en Francs • EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion) • CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque • Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS (indiquez n° de carte et date de validité, mais n'envoyez pas votre carte).

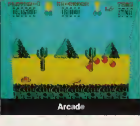
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit.



Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun ; leur prix... En effet, ce sont des programmes sur cassettes, qui valent "25 balles" en Angleterre, et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 31 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées : 51 St George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE – Tél. (44) 291.625.780

HOPPING MAD



Arcade

Croyez-moi, la vie de balle est très difficile et vous avez beau en avoir 4 pour une vie, vous allez vous rendre compte que, parfois, la vie est très courte.
Vous devez attraper 10 ballons dans chaque niveau ; ceux-ci se trouvent tout au long de votre chemin à diverses hauteurs et vous devez diriger votre farandole de 4 balles en vitesse et en hauteur. Le problème est que vous êtes encombrant et que de nombreux obstacles voraces vont se présenter ; ce pourra être des plantes carnivores ou des oiseaux à moins que ce ne soit de gros ballons ou des cactus. Il faut donc être particulièrement vigilant sans pour cela trop traîner en chemin car le temps vous est compté...

Edité par : ENCORE

Notre avis : 15/20

Hooping Mad prend un malin plaisir à vous titiller les nerfs car il faut être précis. Mais pour ceux qui aiment ça, il faut noter une bonne animation et un scrolling de qualité.

OVERLANDER



Simulation

Le point de départ de ce logiciel est une question d'actualité puisqu'il met en cause ces fameuses bombes aérosols qui libèrent un gaz permettant de faire des trous dans la couche d'ozone.
Or, nous sommes en 2025, les bombes aérosols ont fait leurs dégâts et des mini-villes souterraines ont vu le jour. Malheureusement, elles sont totalement isolées les unes des autres et ce sont les «Overlanders», conducteurs de bolides, qui acceptent de faire le lien en faisant des transports de marchandises passant par les autoroutes de la surface. Mais les bandits de surface sont là et il va falloir faire beaucoup d'argent pour pouvoir améliorer les voitures et avoir de meilleures performances.

Edité par : ENCORE

Notre avis : 14/20

Doté de graphismes corrects et d'une animation permettant de trouver un intérêt au jeu, Overlander se situe dans la bonne moyenne.

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA



Arcade

Big Trouble in Little China met en scène Lo Pan, infâme Mandarin, qui doit épouser une fille aux yeux verts pour réaliser ses funestes projets. Pour cela, il enlève deux filles aux yeux verts, petites amies respectives de Jack Burton et Wang Chi...

Vous allez donc aider ces deux personnages à délivrer leurs amies avec, en plus, l'aide d'un 3ème héros, Egg Shen. Tour à tour, vous pourrez diriger Jack Burton, américain au revolver, Wang Chi, spécialiste en arts martiaux ou Egg Shen, magicien chinois.

Vous avez 4 niveaux à traverser pour terminer ce jeu : les rues de Chinatown, les égoûts, le quartier général de Lo Pan et la chambre nuptiale.

Edité par : ALTERNATIVE SOFT

Notre avis : 13/20

Big Trouble... est un logiciel moyen avec une bonne animation et des graphismes corrects pas vraiment colorés.

OLLI & LISSA 3



Arcade/Aventure

Les habitués de notre rubrique «Coin des Affaires» connaissent déjà le couple formé par Olli & Lissa et, s'ils ont déjà apprécié les premières aventures, ils n'auront rien contre une nouvelle aventure.
Il se trouve que, cette fois, Olli a fait une affreuse découverte dans son garage : un grand trou plein de vide à la place de ce qui lui est le plus cher au monde, sa voiture.
Il ne lui reste plus qu'à s'emparer vaillamment d'un chandelier afin d'aller explorer toutes les salles du château où il se trouve (croyez-moi, il y en a beaucoup !). A force de recherches et de courage face aux nombreux empêcheurs de progresser, il finira par retrouver toutes les pièces de son véhicule...

Edité par : CODE MASTERS

Notre avis : 14/20

Ce logiciel vous permettra de vous promener gentiment au milieu de pièces aux graphismes simples et colorés. Quant à l'animation, elle est correcte, alors...



3D SNOOKER



Simulation

Ce logiciel reprend en tout point les règles et le comptage de points du sport très populaire en Angleterre qu'est le Snooker. Plusieurs possibilités de jeu vous sont proposées : soit seul, soit à 2, soit contre l'ordinateur ou, enfin, en spectateur. De plus, trois niveaux de difficulté sont disponibles.
Le principe de jeu est le suivant : vous commencez par devoir mettre les boules rouges. Une fois que cela est réalisée, vous devez rentrer les boules de couleurs suivant l'ordre demandé par l'ordinateur. De toute façon, la boule à rentrer clignote avant que vous ne jouiez...

Edité par : PLAYERS

Notre avis : 14/20

La vue en 3D de ce logiciel permet d'avoir une bonne appréhension du jeu et de pouvoir faire ainsi des tirs précis. Par ailleurs, l'animation est de bonne qualité ; ce qui fait le plus défaut, c'est la qualité des graphismes qui sont juste corrects.

MATCH DAY



Simulation

La Coupe du Monde de Football n'est pas encore si loin ; aussi, il est normal que vous puissiez en profiter même en budget avec Match Day. Il est important de noter que ce jeu ne comprend que la partie arcade d'un match contrairement à d'autres logiciels.
A l'écran, vous pouvez repérer tout de suite le joueur que vous pouvez contrôler car il a ses chaussures qui changent de couleur pour devenir oranges. Par ailleurs, un joueur ayant la balle va automatiquement dribbler mais il faudra calculer la vitesse de passe en ce qui concerne les réceptions de balle. Enfin, lorsque votre goal sera sollicité, ses chaussures changeront aussi automatiquement de couleur et il ne vous restera plus qu'à agir dans le bon sens.

Edité par : THE HIT SQUAD

Notre avis : 13/20

Match Day conviendra parfaitement aux passionnés de foot inconditionnels.

MICRO CLUB

Micro Club est une collection de budgets sur disquettes. Chaque disquette comprend 2 jeux qui ont déjà faits leurs preuves dans un passé plus ou moins récent. Chaque mois, vous découvrez dans cette rubrique la critique de 3 numéros de la collection qui en compte 20.

Pour vous les procurer, rien de plus facile car ils sont distribués par S.F.M.I. Sachez encore qu'il vous en coûte 99 F pour acheter 1 numéro de la collection et que les curieux possédant un minitel peuvent aussi aller jeter un œil au 3615 MICROCLUB.





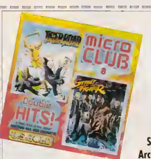
7 WINTER GAMES – CALIFORNIA GAMES

Simulation

D'emblée, vous devez reconnaître qu'avec ce numéro de la série Microclub, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin ; en effet, les deux logiciels présents sur la disquette réunissent 12 épreuves à eux deux. De plus, chaque épreuve a un bon niveau de difficulté et il y a suffisamment de variété pour que chacun y trouve son intérêt.

A titre d'information, les épreuves disponibles dans Winter Games sont : le patinage artistique (figures libres et figures imposées), le patinage de vitesse, le saut à ski, le biathlon et le bobsleigh. Quant à California Games, il réunit des épreuves de foot, de surf, de skate et de disque.

16/20





8 TIGER ROAD – STREET FIGHTER

Arcade/Simulation

Ces deux logiciels vous proposent de faire vos preuves dans la pratique des arts martiaux.

Dans Tiger Road, vous devez traverser tous les niveaux pour délivrer les enfants auxquels le méchant Lee Wong réserve un triste sort. C'est ainsi que vous allez devoir combattre des guerriers Samouraïs, des géants ou des dragons. A noter les graphismes colorés et la bonne animation.

Dans Street Fighter, vous devez traverser le monde entier afin de mettre à l'épreuve vos talents contre des combattants de différentes nationalités, à raison de deux adversaires par pays.

A découvrir.

15/20



9 PLATOON – PREDATOR

Arcade

A notre avis, ce numéro est le moins attrayant de la rubrique de ce mois-ci. D'accord, il y est fait référence au bel Arnold mais, enfin, quand même !... Inspiré du film du même nom, Platoon vous plonge dans l'atrocité de la guerre du Vietnam où, non seulement, vous devez rester en vie mais, en plus, vous devez rester sain psychologiquement. Tout votre périple est divisé en six sections où vous devez traverser la jungle, le village, le réseau de tunnels, le blockhaus et l'abri de tirailleur. En ce qui concerne Predator, vous devez également évoluer dans la jungle en vous sentant espionné et devant être toujours prêt à intervenir. Si l'animation de ces jeux est correcte, il faut noter que les graphismes de Predator ne sont pas exemplaires.

14/20



10

CRAZY CARS – SUPER SPRINT
Simulation

Dans Crazy Cars, vous commencez vos prouesses au volant d'une Porsche 911 Turbo et si vous parvenez à terminer la course, vous avez le droit de vous glisser dans une Lamborghini Countach ! Il faut couvrir le circuit rapidement mais attention à ne pas entrer en collision avec d'autres véhicules car vous perdriez du temps et c'est alors l'échec assuré. L'idée est originale et les graphismes de qualité, mais une certaine monotonie s'installe dans le jeu au fil des km.
Super Sprint est également une course de voitures. Vous avez 8 parcours différents à effectuer, le tout en vue du dessus. Parfois, vous voyez apparaître des clés dorées qui vous permettront d'améliorer votre véhicule. Mais vous avez aussi des obstacles : des flaques d'huile ou d'eau. Si Supersprint ne paraît pas très attirant à cause des graphismes, la rapidité de l'animation et la pratique risque de vous faire changer d'avis.

14/20



11

BUBBLE BOBBLE – FLYING SHARK
Arcade

Vous devez aider deux charmants brontosaures à chasser les voyous en gonflant et en faisant éclater des bulles... A noter qu'il y a quand même 100 tableaux à parcourir avec la possibilité de gagner de la puissance en tirant sur des cibles magiques. Malheureusement la taille des dessins rend parfois les personnages incompréhensibles. Mais il est possible de jouer à 2 : essayez donc.
Avec Flying Shark, vous vous retrouvez aux commandes d'un avion afin de sauver l'humanité. Vous avancez suivant un scrolling vertical et vous devez tirer sur tout ce qui bouge et qui vous menace. Ainsi, vous verrez apparaître des bonus à l'écran qui vous permettront d'obtenir 2 voire 3 canons à votre engin. Si l'action se révèle prenante, il faut noter la petite taille de l'écran où se déroule l'action, le déroulement vertical de l'écran s'effectuant relativement lentement et l'utilisation du mode 1 limitant le nombre de couleurs.

14/20



12

INFILTRATOR – ACE OF ACES
Simulation

Dans Infiltrator, vous êtes aux commandes d'un hélicoptère vous avez trois missions à remplir. Ces missions étant bien sûr de difficulté croissante. Pour ce qui concerne votre vol, sachez que vous aurez accès à divers écrans ainsi qu'à la carte tactique. Infiltrator est un logiciel qui a déjà plusieurs années et qui a relativement mal vieilli.
Quant à Ace of Aces, il vous propose un simulateur de combat aérien. Vous avez énormément d'options disponibles avec notamment des options de défense comme, par exemple, la chasse en altitude ou les bombardements au sol. Par ailleurs, les vues sont différentes selon votre fonction : navigateur ou bombardier. Ace of Aces mérite d'être découvert.

13/20

AMSTAR INFORMATIQUE

La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél : 99.52.98.11 – Télécopie : 99.52 78.57
Serveurs : 3615 ARCADES et 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE

ABONNEMENTS

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. . 99 52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création
15, rue St-Melaine
35000 RENNES – Tél. · 99.38.95 33

Directeur de la publicité
pour " Le cahier des consoles "
Denis BONOMO
Tél : 99.52.79.30

GESTION RESEAU : NMPP

SORACOM E. COUDERT
Tél. 99.52.75.00 – Terminal E83

AMSTAR est édité par les Editions SORACOM, éditrice de PCompatibles Magazine, MEGAHERTZ Magazine et CPC Plus RCS Rennes B 319 816 302

Commission paritaire en cours



PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées .. De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place le permet.
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée

—— Recherche Space Invaders Ecrire Mr Heraux-Bocquet 14, rue du chemin vert 37300 Joue-les-Tours + vds pistolet + jeux.

—— Vds CPC 6128 + housse + joy + manuels + 150 jeux , etat satisfaisant Prix 2000 F sans moniteur, 2500 F avec moniteur Coulhamou stephane tel: 34 51 89 57.

—— Vds CPC 464 coul + DDI sous garantie + joystick + jeux, K7 et DK 2800 F Tel 36 06 27 58

—— Nouveau le «Megaclub», vous ne payez que les frais d'envoi doc à · Crampagne Emmanuel, Salvayre, Bonnac 09100 Pamiers

—— Vds jeux pour 6128 110 F l'un Game over 1 et 2, Blastéroide, Batman, Turbo out run, Dragon Ninja, Forgotten World Tel 61 09 74 70 Toulouse (contacter Romain)

—— Urgent vds CPC 464 monochrome TB etat avec revues amstrad et jeux amstrad pour 1200 F seulement Tel 78 34 18 29

—— Vds Amstrad 6128 coul + tuner (tele) + 160 jeux le tout en TB etat Vendu 4500 f, valeur 8000 F. Tel à 18 h au · 50 26 66 92

—— Demandez Omega Fanzine n°2 contre 5 timbres à 2,30 F n°1 encore dispo. Yan Babilliot 366 Ter rue de Vaugirard 75015 Paris

—— Vds Amstrad 6128 mono + IMP DMP 2160 + Inter transfert + 100 logiciels + revues + magneto + raccord tele 3500 F Tel 46 34 36 61

—— Vds originaux fact stock logicys + Mastercalc + Masterfile + DBA SE2 + DATABASF Bas prix Tel 21 32 35 30 après 19 h

—— Echange news, demos, utilitaires sur 6128 Rapide et sérieux Envoyer liste à Alleis Nicolas, 5 rue du Berger 17200 Royan

—— Vds CPC 6128 couleur, etat neuf, très peu servi + nbrx jeux et utilitaires + 6 revues · 2500 F Tel . 43 03 30 83, demander Simon

—— Cherche personnes sérieuses pour travail à domicile Gains motivants, docs contre env timbrée : Rousselet APT, 50 la Valériane 73440 Val Thorens

—— Vous avez écrit un jeu ou un util ? Microsoft, le Fanz AMS vous fera de la pub Carole Duguy, Bel-Ego, 44850 St Mars Desert

—— Je suis auteur programme gestion de timbres pour CPC 6128 Ingles Jean, 232 rue des saules, 74950 Scionzier, tel : 50 98 86 92.

—— Je donne 1 disk, plein de softs en échange de cartes à puce Tel usage public Mr Serrano JC, 27 rue rouviere, Vif 38450.

—— Le 6128 Club recherche nouveaux membres S'adresser 4 rue St Martin 57290 Seremange

—— Vds Hard Drivin 80 F, Great courts 120 F, F15 Strike Eagle 80 F (originaux). Tel 37 52 57 42 ap 18 h. Demander Philippe

—— Urgent ! Vds CPC 464, mon + joystick + pistolet magnum + 7 jeux (Ghouls'n ghosts) ; le tout 2000 F Tel 63 35 17 42, de 12 à 13h

—— Vds 6128 coul + 200 jeux (news), utilitaires + câble telech manuels Demander Olivier, tel 49 73 26 37 Prix : 3500 F à debattre.

—— Vds CPC 6128 coul + imprimante (ruban-papier) + 3 joysticks + 2 range-disks + kit amcharge 6000 F Brisset Cyril, St Marguerite 05000 Gap.

—— Vds K7 pour CPC 464 (ex Babarian 1 et 2 : 70 F) Testelin Didier, 6 rue Felix Faure 62450 Bapaume Tel 21 07 68 21, liste dispo

—— Vds CPC 6128 coul + livres (70 F) + news + housse + Westphaser + joyst + utils + lect 5 p1/4 + disks = 4000 F Tel 47 60 23 59 DOM 49 O4 O2 14 BUR (92).

—— Vds CPC 6128 coul + man + nbrx jeux + 45 revues + joys + cord lect K7 + boite de rangement Le tout tbe (1989, val 5460 F), prix 3200 F Tel 64 21 30 31.

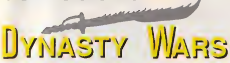
—— Vds CPC 464 couleur tbe + joystick + jeux , prix le tout à 2000 F Demander Xavier au 68 89 11 00

—— Vds 6128 Qwerty tbe + Util (Discolo, Turbo, Gena ..) + jeux (Ikar, Hold-up ..) + Doc (CPC 19 à 32 .) ; 2200 F Alex au 60 79 34 73 apr 20 h

—— Vds jeux originaux 25 F l'un Thunder Blade, Operation Wolf, Barbarian 2 + des plans destrucs Charles Moreau, 15 rue de Chartres 92200 Neuilly, tel 47 38 13 76

Photocomposition SORACOM – Photogravure SCANN-OUEST
Impression SNIL – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution – ISSN 0997/3885





QUESTIONS	REPONSES
(1) Où se passe l'action de Dynasty Wars ?	En Chine
(2) Combien de guerriers participent aux combats contre les terribles Seigneurs de la guerre ?	4
(3) parmi les noms suivants, quels sont ceux qui ne correspondent pas aux guerriers de Dynasty wars	- Ko Lang - Ryu ken - Kuon

Gagne 1 lecteur CD portable + 1 tee shirt + 1 jeu Dynasty Wars :

1 - Sébastien VAN DEN BROUCKE 35136 St Jacques Aéroport

Gagnent 1 jeu Dynasty Wars + 1 tee shirt :

2 - Yves CRESTANI - 54880 THIL
3 - Jean Sébastien NICOLET - 35700 RENNES

Gagnent 1 poster + 1 jeu Dynasty Wars :

4 - Nicolas JOURDAN - 76520 BOOS
5 - Vincent BELLAVOINE - 80132 CAMBRON
6 - Patrice SELVATICO - 06500 MENTON
7 - Ludovic BERTHE - 62880 VENDIN-LE-VIEIL
8 - Grégory POCIDALO - 75017 PARIS
9 - Dominique FOURGEROUX - 58240 St PIERRE le MOUTIER
10 - Fabrice DOUCEMENT - 59242 TEMPLEUVE
11 - Denis BIRINDELLI - 69009 LYON
12 - Laurent SIFAOUI - 06250 MOUGINS
13 - Jean Pierre CAPITANIO - B - 6508 CARNIERES Belgique
14 - Sébastien BRIGAND - 36000 CHATEAUROUX
15 - Denis POIRIER - 60680 GRAND FRESNOY
16 - Jean michel PETIT - 75019 PARIS
17 - Grégory BOSARD - 66379 HANZINELLE
18 - Franck DEPORTE - 59710 AVELIN
19 - David AMROUCHE - 18230 St DOULCHARD
20 - Benjamin LAJUNCOMME - 91600 SAVIGNY / ORGE
21 - Michelle BONNOT - 69200 VENISSIEUX
22 - Max HAMEL - 01100 OYONNAX
23 - Axel DACHE - 27400 TOUVIERS
24 - Julien DUPUIS - 77000 VAUX LE PENEL
25 - Stéphane PINTO - 31620 BOULOC

ABONNEZ-VOUS !

11 numéros 215 F

27 F d'économie

+

5% de remise sur les produits du catalogue SORACOM

OUI, *je désire m'abonner à AMSTAR pour un an au prix de 215 F (11 numéros)*

Nom : ______________ *Prénom :* ______________

Adresse : ______________

Code postal : ______________ *Ville :* ______________

Date : ______________ *Signature obligatoire*

ATTENTION ! SEUL CE BULLETIN D'ABONNEMENT EST VALABLE



- *Les abonnements ne sont pas rétroactifs*
- *Envoi par avion + 120 F*

❑ *je désire payer avec une carte bancaire* — *Date d'expiration*

Envoyez votre bulletin accompagné du règlement à : Editions SORACOM – Service abonnement – BP 88 – 35170 BRUZ